

VLAADA CHVÁTIL

MAGE KNIGHT™

BOARD GAME

GUIDE DU JEU PAS A PAS

Les soi-disant Héros qui ont pillé la cité perdue de la Porte du Dragon ne savaient pas qu'ils allaient causer la fin du monde tel qu'ils le connaissaient. Pensant que la référence à une porte dans le nom de la ville était apocryphe, ils furent surpris de trouver un portail magique sous la cité depuis longtemps oubliée. Les Héros furent assez naïfs pour l'ouvrir, les tuant sur le coup. Toute la Magepierre, la substance magique la plus concentrée au monde, explosa, causant des millions de morts et la chute de nombreux empires.

La Rupture, comme on l'appelle depuis, a eu lieu il y a 32 ans. Depuis lors, de nombreuses factions ont pu rassembler une partie de leur pouvoir perdu. La plus formidable d'entre elles, l'Empire Atlante, tente de réunifier son royaume sous les assauts incessants du clan des Orques Khans. Là où jadis les Orques se contentaient de raids sur les régions frontalières, des rumeurs de nouvelles créatures puissantes, peut-être sous le contrôle des Atlantes, ont fait craindre aux Orques que leur marge de manoeuvre allait disparaître. Des forteresses sont tombées sous les hordes errantes de l'armée Khan, et il circule des rumeurs selon lesquelles l'empereur, craignant un assaut éventuel sur ses cités les plus puissantes, a renforcé ses défenses et a demandé l'aide de ses anciens et maintenant silencieux alliés.

Dans plusieurs cryptes oubliées sous l'Empire, des chrysalides Draconiennes, maintenant à leur stade final de maturation, commencent à éclore. Les Draconiens qui émergeront de ces anciens incubateurs sont d'une génération entièrement nouvelle, différentes de tout ce que le pays a jamais connu. Ces envahisseurs depuis longtemps oubliés ont planifié leur éveil pour coïncider avec la prophétie selon laquelle un chef de leur espèce apparaîtrait à cette heure convenue. Jusqu'à ce que cette force se présente, ils cherchent à détruire, conquérir, et amasser du pouvoir pour leur propre compte.

Alors que le pays souffre sous les raids Orques, et que les Draconiens sortent de leur éclosion souterraine, une troisième force est arrivée en scène. Les paysans les appellent les Mage Knights (Chevaliers Mage), car ils savent aussi bien manier l'épée que la magie. Nul ne sait qui les envoie, ni pourquoi. Certains les célèbrent comme des héros et des libérateurs et sont impatients de rejoindre leurs armées, car ils pensent qu'ils ramèneront une réelle stabilité grâce à leur puissance. La plupart les craignent, et ferment les portes de leurs villes, tant ces Mage Knights sont étranges et choisissent de garder sous silence leurs motivations. En seulement quelques jours, une poignée de Mage Knights ont balayé la contrée alors qu'il aurait fallu des mois pour toute armée à la conquérir. Le seul indice quant à leur motivation, est qu'ils sont clairement en direction de la capitale.

Ce soir, ils attendront ses murs...

Vous êtes un Mage Knight, envoyé pour envahir l'Empire Atlante à la demande du Conseil du Vide. Dans un passé que vous avez depuis longtemps oublié, vous avez échangé votre indépendance contre des pouvoirs rivalisant avec ceux des dieux. En échange, le Conseil ne demande que de la loyauté : et vous êtes maintenant appelés à mener à bien votre mission sans remettre en cause leurs intentions. Votre récompense pour votre obéissance fidèle : Renommée, pouvoir, connaissance et trésors. Tout ce que vous trouverez au cours de votre mission sera à vous, et vous êtes libre de vous allier ou de vous opposer à vos confrères Mage Knights, du moment que vous exécutez les ordres du Conseil. Peut-être qu'un jour vous regretterez votre décision d'avoir rejoint les rangs du Vide, mais pour l'instant vous marchez vers la silhouette d'une cité à l'horizon.

I. INTRODUCTION

Le but de ce manuel est d'expliquer les règles du jeu le plus naturellement possible. Les règles y sont présentées dans l'ordre dans lequel vous les rencontrerez au cours de la partie, et sont illustrées par des exemples et des images. En les lisant, vous serez en mesure d'imaginer comment le jeu se joue, ou, si vous le préférez, vous pouvez jouer en même temps que vous lisez.

En plus de ce manuel, il y a un livret de règles. Il contient toutes les règles du jeu, dans un ordre méthodique. Contrairement à ce Guide, il ne contient aucune illustration ni exemple ; Le livret de règles suppose que vous ayez lu d'abord ce Guide et que vous ayez compris toutes les mécaniques du jeu. Il permet de jeter un regard rapide sur certaines règles et de résoudre les ambiguïtés.

SCÉNARIOS

Chaque partie de Mage Knight suit l'un des scénarios que vous trouverez dans le Livret de Scénarios, à la fin du Livret des Règles. N'oubliez pas que ce sont des scripts avec un déroulement stricte de l'action : les scénarios permettent simplement de mettre en place les paramètres du jeu et déterminent vos objectifs pour la partie. Par conséquent, chaque partie est unique, avec une construction aléatoire du plateau, des cartes à gagner différentes, et des ennemis à vaincre différents. Vous pouvez tester différents scénarios, ou vous pouvez tout simplement jouer celui qui correspond le mieux à vos préférences de jeu.

"La Première Reconnaissance"

Quelles que soient vos préférences, le premier scénario que vous devez jouer (et aussi le premier scénario, que vous devez utiliser chaque fois que vous introduisez de nouveaux joueurs dans le jeu) est « La Première reconnaissance ».

Ce scénario est conçu pour initier les joueurs au jeu de la façon la plus divertissante : en jouant. Il est plus concis et ne va donc pas prendre trop de temps même si vous jouez lentement au début. Il explique les concepts du jeu et les règles dans un ordre des plus naturels. Si vous tentez d'expliquer toutes les règles et de jouer un scénario complet dès le début, les nouveaux joueurs risquent d'être submergés d'informations, d'autant qu'un scénario complet peut prendre plusieurs heures à se terminer même avec des joueurs expérimentés.

« La Première Reconnaissance » est votre première mission en tant que Mage Knight (Chevalier Mage). Vous avez reçu l'ordre de voyager vers des régions inconnues du royaume Atlante, de les cartographier, et de localiser leur capitale. C'est pour l'instant la seule chose que le Conseil du Vide vous demande. Les trésors, connaissances ou Renommée que vous récolterez au cours de cette quête seront à vous.

Le premier scénario est conçu pour deux à quatre joueurs, mais si vous voulez, vous pouvez le jouer en solo. Voir la section "Jeu solo" présenté dans le Livre des Scénarios à la fin du Livret des Règles.

Votre objectif pour ce scénario n'est pas compétitif, votre mission sera couronnée de succès du moment qu'un des joueurs trouve la Cité. Cependant, ne voyez pas cela comme un effort de coopération : les Mage Knights sont de grands individualistes, compétitifs et naturellement méfiant les uns des autres (comme le sont tous ceux détenant de tels pouvoirs). Chacun d'entre eux explore les terres de son propre chef, en essayant d'amasser le plus de Renommée et d'obtenir plus de butin que les autres.

Remarque : Dans ce livre, pour plus de simplicité, nous ferons toujours référence à un joueur comme « lui », ainsi que son Héros.

APPROCHE RECOMMANDÉE

Tout d'abord une personne devrait lire ce Guide. Supposons que ce soit vous ! Une fois que vous aurez fini ce manuel, vous pourrez (mais ce n'est pas une obligation) lire le Livret des Règles, pour vous assurer que vous avez bien tout compris et que vous avez une vision globale du jeu. Dans ce manuel, certaines situations qui ne se présenteront pas (ou si rarement) lors de votre première partie ne sont pas expliquées.

Que vous ayez lu ou non le livret des Règles, vous serez apte à initier les autres joueurs au jeu et à jouer le premier scénario « La Première Reconnaissance » avec eux, leur expliquant les règles en jouant. Vous devez suivre cette procédure, étape par étape :

- Racontez brièvement aux joueurs l'histoire et les objectifs du scénario, tels qu'ils sont expliqués ci-dessus.
- Expliquez à chaque joueur l'alternance de rounds Jour et Nuit, leurs découpages en tours de jeu, comme il est expliqué au Chapitre II - Vue d'ensemble.
- Montrez le matériel de jeu en l'expliquant brièvement, comme il est décrit au Chapitre III - Matériel de jeu. Aidez les joueurs à mettre en place leur « zone de joueur ».
- Expliquez en détail le déroulement d'un round classique, comme il est décrit au Chapitre IV - Premier round de la partie.

- Expliquez les détails d'un tour de jeu, tel qu'il est décrit au Chapitre V - Un tour. Dans ce chapitre, tous les mécanismes de base sont expliqués. Utilisez les cartes de départ (Deck Actions) d'un joueur pour illustrer les exemples, semblables à ceux décrits dans ce guide. Expliquez les Tuiles de Plateau et comment on les dispose. Montrez les coûts de déplacement pour les différents terrains et expliquez les Sites visibles sur la partie révélée de la carte (en montrant les cartes de description de Sites correspondantes).
- **Maintenant, commencez à jouer !** Vous n'avez pas à expliquer le reste des règles ; suivez simplement le Chapitre VI - Commencez dès maintenant.
- Si quelque chose de particulier se produit durant la partie, recherchez une explication dans la section appropriée de ce guide (Chapitre VII - Révéler de nouvelles tuiles, et Chapitre VIII - Autres événements importants).
- A un moment de la partie (de préférence au cours du second round), vous devrez expliquer le décompte final des points (Chapitre IX - La fin de partie). Suivez ce chapitre à la fin de la partie.
- Une fois le premier scénario terminé, vous serez prêt à passer au jeu complet, tel qu'il est décrit au Chapitre X - Partie suivante.

Nous vous recommandons également de ne pas jouer votre premier scénario de manière trop compétitive. Son principal intérêt est d'apprendre les bases du jeu à tous les joueurs. Il peut être avantageux de résoudre ensemble les situations les plus compliquées (en particulier les combats), en jouant à main découverte ; ainsi, vous serez certain que tout le monde a bien compris les mécaniques et ce qui est autorisé ou non.

Combat Joueur contre Joueur

Il est fortement recommandé de ne pas utiliser les règles de combat Joueur contre Joueur dans le premier scénario. Les joueurs auront assez à faire pour apprendre les règles du jeu et à agir contre les ennemis du plateau. Selon notre expérience, il n'y a généralement pas de combats Joueur contre Joueur dans le premier scénario, vous n'avez donc pas besoin d'en expliquer les règles. En outre, il est beaucoup plus facile de comprendre comment le combat Joueur contre Joueur fonctionne une fois familiarisé avec tous les mécanismes de jeu. Nous laissons cela à votre discrétion. Vous pourrez l'introduire dans des parties ultérieures (sauf s'il s'agit de scénarios coopératifs ou initiant de nouveaux joueurs) ; Vous comprendrez alors qu'un Mage Knight devrait toujours surveiller ses arrières !

II. VUE D'ENSEMBLE

Dans le jeu, chaque joueur contrôle un Héros connu sous le nom de Mage Knight (Chevalier Mage). Il a sa figurine, plusieurs types de Jetons, et un Deck Actions comportant 16 cartes action. Il y a quelques Tuiles de Plateau révélées qui constituent la zone de départ : le portail magique et les régions environnantes.

Rounds et Tours de jeu

Le jeu se joue en un certain nombre de Rounds. Chaque Round représente soit un Jour, soit une Nuit. Le premier Round d'un scénario est généralement de Jour, suivi d'un Round de Nuit, puis d'un Round de Jour, etc.

Le premier scénario est limité à trois Rounds : Jour, Nuit et Jour. Vous devrez atteindre son objectif (trouver la Cité) avant la fin du troisième Round.

Au début de chaque Round, chaque joueur mélange son Deck Actions et pioche cinq cartes (ce nombre peut augmenter plus tard dans la partie).

Ensuite, les joueurs choisissent leur carte Tactique pour ce Round. Les Tactiques déterminent l'ordre de jeu durant le Round, et peuvent donner d'autres avantages. Puis, dans l'ordre déterminé par les cartes Tactiques, les joueurs prennent leur tour.

Durant leur tour, les joueurs jouent une partie ou la totalité des cartes qu'ils ont en main, pour effectuer différentes actions :

Se déplacer sur le plateau et l'explorer (révélant des tuiles supplémentaires et en les ajoutant au Plateau), interagir avec les habitants locaux, ou combattre des ennemis et prendre d'assaut les fortifications Atlantes. À la fin de son tour, un joueur pioche dans son Deck autant de cartes qu'il lui faut pour atteindre un total de 5 cartes en main. Lorsque les joueurs sont expérimentés, ils peuvent à l'avance réfléchir à la façon d'utiliser leurs cartes et planifier leur tour, de telle sorte qu'ils soient prêts lorsque leur tour arrive. Le jeu sera alors plus fluide et plus rapide.

Quand un joueur n'a plus de carte dans son Deck Actions, il peut décider de passer son tour et d'annoncer à la place le « fin du Round ». Les autres joueurs joueront chacun un dernier tour et le Round se terminera pour laisser place au Round suivant.

Amélioration des Héros

Durant le jeu, un Héros pourra s'améliorer de différentes manières :

- Un joueur peut trouver de puissants Artéfacts, étudier de nouveaux sorts, et apprendre d'autres Actions Avancées très utiles ; celles-ci sont représentées par de nouvelles cartes Action qui sont ajoutées au Deck Actions du joueur ; Généralement, ces cartes peuvent être utilisées lors du Round où elles ont été gagnées ; elles pourront aussi être utilisées lors des rounds suivants, tant qu'elles restent dans son Deck.

- Dans les lieux habités, un joueur peut recruter des Unités locales telles que des villageois, des soldats, des golems, ou même des nages. Pour beaucoup d'entre elles, les Mage Knights sont des Héros qui peuvent sauver le pays de l'instabilité et du danger, et il leur suffit d'être un peu persuasif pour les convaincre de rejoindre un Héros et de l'accompagner sur le chemin de la gloire. Les Unités donnent des options supplémentaires à un joueur, notamment lors des combats.

- Lors de différentes actions (principalement, en combattant des ennemis), les Héros gagnent de la Renommée. Quand un Héros collecte assez de points de Renommée, il progresse au niveau de Renommée suivant. Ce faisant, il peut apprendre de nouvelles Compétences et Actions Avancées très utiles, ses caractéristiques s'améliorent, et il peut commander plusieurs Unités.

Fin de la Partie

Le premier scénario se termine lorsqu'un joueur a révélé une Tuile comprenant une Cité et que chaque joueur a joué un tour supplémentaire (y compris le joueur ayant révélé la Cité).

Des points de Renommée supplémentaires sont attribués en fin de partie pour certaines réalisations, à la suite de quoi le joueur ayant le plus de Renommée est déclaré vainqueur.

III. MATÉRIEL DE JEU

Dans ce chapitre est décrit tout le matériel de jeu et sa mise en place pour le premier scénario. La grande illustration page 3 montre comment le matériel doit être disposé pour votre première partie.

Dans le paragraphe « Joueurs » page 5, se trouve une autre illustration montrant comment chaque joueur doit préparer sa propre zone de jeu.

TUILES DE PLATEAU



Les Tuiles de Plateau représentent les terres que les Héros explorent. Chaque tuile est composée de sept cases hexagonales.

Avant la partie, ces Tuiles doivent être séparées selon leur dos en :

Tuile de Départ (double face)

La tuile de départ a une double face. Chaque face représente un portail magique et un littoral - le littoral est différent sur les 2 faces et détermine la forme du plateau pour une partie donnée. Les cases représentant la mer ne peuvent pas être occupées par les Héros. Pour le premier scénario, on utilise la face marquée d'un petit « A » dans le coin inférieur.

Tuiles Campagne (dos vert)

Il y a 11 tuiles représentant les campagnes les moins développées du pays. Pour le premier scénario, elles ne sont pas révélées aléatoirement. Triez-les par le nombre affiché dans le coin intérieur et créez une pile face cachée en commençant par le numéro 1 au sommet de la pile.

- Quand vous jouez à deux joueurs, retirez du jeu les trois tuiles du dessous de la pile et remettez-les dans la boîte.

- Quand vous jouez à trois joueurs, retirez les deux tuiles du dessous de la pile.

- Quand vous jouez à quatre joueurs, ne retirez aucune tuile.

Tuiles Principales (dos marron)

Ces 8 tuiles représentent la partie la plus développée du pays avec ses grandes cités et ses défis majeurs. Quatre de ces tuiles contiennent une cité en leur centre, quatre sont des tuiles sans cité, néanmoins elles ont toutes le même dos.

Pour préparer ce scénario, séparez les tuiles Principales avec cité et les tuiles Principales sans cité en deux piles et mélangez chacune d'elles. Puis prenez au hasard une tuile avec cité et deux tuiles sans cité et mélangez-les ensemble. Posez la pile de tuiles Campagne (dos vert) au-dessus de ces trois tuiles. Ainsi vous avez maintenant une pile de tuiles, et la cité que vous recherchez se trouve quelque part dans les trois dernières tuiles du dessous de la pile.



Cartes Description de Site et Décompte



Dé Mana



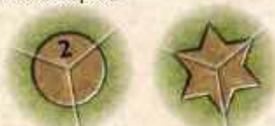
Carte Tactique de Jour

Position initiale

Révélez les deux premières tuiles (1 et 2) et ajoutez-les à la tuile (A) comme sur le schéma ci-dessous :



Remarque : les tuiles ont des symboles dans six de leurs coins. Si une tuile est placée correctement, ces symboles se connectent avec des symboles identiques sur les tuiles voisines, formant finalement un cercle ou une étoile complète.



Toutes les tuiles doivent être orientées de sorte que leur nombre soit dans la même direction que la lettre A de la tuile de départ.

Ces trois tuiles forment la zone de départ du plateau: le portail magique, quelques villages, une mine, etc. Durant la partie, les joueurs révéleront d'autres portions du plateau, en ajoutant des tuiles.

Notes qu'il y a un littoral sur la tuile de départ. Imaginez que ces côtes s'étendent indéfiniment des deux côtés, formant la frontière du plateau. Aucune tuile ne peut être placée au-delà du littoral. Ainsi durant la partie la carte ressemblera à ce schéma :

Prenez en compte l'accroissement à venir du plateau lorsque vous positionnez les premières tuiles, en prévoyant suffisamment d'espace libre sur la table dans la direction où le plateau va s'étendre.



JETONS ENNEMI ET RUINE

Il y a des jetons représentant des choses variées sur le plateau: des jetons ronds représentant les ennemis et les monstres, et des jetons hexagonaux représentant le contenu d'anciennes ruines. Au début de la partie, triez-les en sept piles face cachées et mélangez les jetons de chaque pile.

Premiers Ennemis Errants



À la mise en place initiale du plateau, il y a deux symboles « Orques Khén ». Piochez deux jetons de la pile avec le même symbole au dos et placez-les face visible sur les cases indiquées.

Ennemis Errants sur le territoire: Orques Maraudeurs et Draconiens:



Monstres vivant dans les donjons et autres endroits obscurs:



Unités en garnison dans les forteresses, les tours de mage et les cités



Jetons représentant ce qui se cache dans les ruines:



CARTES ACTION



Le terme « Cartes Action » désigne les différents types de cartes qui peuvent faire partie du Deck d'un Joueur durant la partie. Toutes les cartes Action ont un dos identique pour qu'elles ne se distinguent pas lorsqu'elles sont mélangées.

Au début de la partie, les différents types de cartes Action sont placés dans des piles séparées; il vous faut donc les trier selon leur face visible. Nous recommandons

vivement aux joueurs de placer ces piles exactement comme indiqué sur le schéma de mise en place. Une fois habitués à la disposition de celles-ci, vous n'aurez plus aucun problème pour localiser une pile donnée, et ce même si toutes les cartes ont leur dos identiques.

Les différents types de cartes Action sont:

Cartes Action de Base



Chaque Héros dispose de son propre Deck de départ de 16 cartes Action de Base. Elles sont marquées du symbole de son bouclier dans le coin supérieur droit.

Chaque set de cartes Action de Base est le même pour tous les joueurs, sauf une carte unique à chaque deck. L'illustration de cette carte est le portrait du Héros auquel le deck appartient. En toutes circonstances, cette carte est traitée

comme une carte Action de base.

Cartes Action Avancée



Il y a 28 cartes Action Avancée. Elles sont plus puissantes que les cartes Action de Base. Tout au long de la partie, ces cartes sont acquises et ajoutées au deck du joueur. Vous pouvez les distinguer des cartes Action de Base par le cadre doré entourant le texte et l'absence d'icône dans le coin supérieur droit.

Veillez noter que certaines cartes Action Avancée ne seront pas utilisées dans le premier scénario. Vous utiliserez seulement les cartes numérotées de 1 à 16 pour cette première partie; les cartes 17 à 28 seront retirées du deck et rangées dans la boîte. Mélangez les cartes que vous utilisez et empilez-les face cachée. Dans les autres scénarios, vous utiliserez toutes les cartes Action Avancée.

Cartes Sort



Les cartes Sort représentent de puissants sorts qu'un joueur peut apprendre au cours de la partie. Elles ont un cadre violet et sont scindées en une partie supérieure et une partie inférieure, chacune avec des noms différents. La partie inférieure représente la version ultime du sort qui peut être lancée uniquement pendant les Rounds de Nuit.

Cartes Artéfact



Les Artéfacts sont les objets les plus puissants qu'un joueur peut gagner durant un scénario. Ils ont un cadre et une zone de texte doré, et deux effets différents. L'effet sort dans la partie la plus sombre représente un pouvoir ultime à usage unique, qui détruit l'Artéfact après son utilisation.

Cartes Blessure



Les cartes Blessure sont utilisées pour marquer les Unités Blessées et pour aller dans la main d'un Joueur lorsque son Héros est blessé. Les cartes Blessure sont prises en compte lorsqu'on définit la Limite de Main d'un Joueur; Ainsi prendre trop de Blessures saturera votre main et il vous sera alors plus difficile d'être efficace lors d'un tour de jeu. Toutes les cartes Blessure ont leur face visible identique; Vous pouvez donc les empiler face visible.

Note de terminologie:

Chaque fois qu'un texte fait référence à une carte « Action », il se réfère à la fois aux cartes Action de Base et Avancée.

Chaque fois qu'un texte fait référence à « n'importe quelle » ou « une » carte, il se réfère alors aux cartes Action, Magie ou Artéfact, mais jamais à une carte Blessure, sauf mention explicite. Ainsi, le terme « défausser une carte » signifie jeter n'importe quelle carte Action mais jamais une carte Blessure.

AUTRES CARTES

Les autres types de cartes peuvent être clairement distingués grâce à leurs dos différents:

Cartes Unité Régulière et Unité d'Elite



Il y a deux decks de cartes Unités, les Unités Régulières (au dos argenté) et les Unités d'Elite (au dos doré). Dans le premier scénario, vous utiliserez seulement les Unités Régulières. Mélangez-les et empilez-les face cachée sur leur emplacement. Remettez les Unités d'Elite dans la boîte.

Pour créer l'offre Unité, révélez autant de cartes Unité Régulière qu'il y a de joueurs, puis ajoutez-en 2 autres (par exemple, pour une partie à 4 joueurs, révélez 6 unités régulières), comme illustré dans le schéma de Mise en Place du jeu page 3.

Remarque: pour la première partie, il doit y avoir au moins une Unité dans l'offre marquée de l'icône Village sur le côté gauche de la carte. S'il n'y en a pas, mélangez et révélez-en de nouvelles jusqu'à ce qu'au moins une apparaisse.

Cartes Tactique



Il y a deux decks de cartes Tactique: Tactique de Jour et Tactique de Nuit. Triez-les d'après leur dos. Empilez les cartes Tactiques de Nuit face cachée à côté du plateau Jour/Nuit, et placez les cartes Tactique de Jour au centre de la table. Il n'est pas utile de les mélanger.

Carte Description de Site



Il y a sept cartes double-face de Description de Site. Elles représentent tous les lieux de la carte et décrivent brièvement toutes les règles relatives à ce site.

Dès qu'un nouveau lieu est révélé pour la première fois, cherchez la carte correspondante, et lisez ce que signifie le site ainsi que les possibilités qu'il offre aux joueurs. La carte Description de Site reste sur la table, de telle sorte qu'à chaque fois qu'un Joueur envisage de visiter le site, elle soit facilement disponible.

En début de partie, cherchez les cartes des lieux se trouvant dans la zone de départ du plateau: Village, Clairière Magique/Mines de Cristal (sur la même carte) et Orques Maraudeurs. Elles vous aideront à expliquer ces lieux.

Cartes Cité



Il y a quatre cartes Cité, une pour chaque cité. Vous n'aurez pas besoin de ces cartes pour la première partie; remettez-les dans la boîte.

Carte Décompte des points



Elle résume les règles de décompte des points en fin de partie. Vous n'avez pas besoin de ces cartes pour la première partie; il est préférable de leur expliquer seulement une fois qu'ils auront joué au moins un Round de la partie.

LES JOUEURS



Il y a quatre Héros dans le jeu. Chacun d'eux a son propre symbole Bouclier : tout le matériel appartenant à ce Héros est marqué de ce symbole.

Pour votre première partie, les joueurs peuvent prendre le Héros qu'ils souhaitent, ou tout simplement les distribuer au hasard. Chaque joueur prend tout le matériel correspondant à ce Héros.

Nous vous recommandons de ranger dans un sac en plastique tout le matériel appartenant à un Héros, y compris son deck de cartes Action de Base. Si vous jouez à moins de quatre joueurs, laissez le matériel des Héros non utilisés dans la boîte.

Carte Héros



La carte avec le portrait du Héros reste devant le joueur tout au long de la partie, ce qui aide à identifier qui contrôle quel Héros. Elle sert aussi d'Inventaire pour ce joueur : durant la partie, un joueur stocke ici ses jetons Niveau et tous les cristaux qu'il gagne. Cf. le paragraphe « Mana » (page 6) pour plus de détails.

Figurine



La figurine représente votre Héros en jeu. Au début de la partie, elle est devant vous sur la table (le Héros n'est pas encore entré sur le plateau). Lors de votre premier tour, placez-la sur la case du portail et vous pouvez commencer à explorer le plateau.

Jeton Ordre du Round



Chaque Héros possède un Jeton Ordre du Round. Ces jetons indiquent l'ordre dans lequel les joueurs jouent leurs tours au cours du Round. Pour l'instant, mélangez-les et placez-les en colonne à gauche du plateau Jour/Nuit, tel que représenté dans le schéma de Mise en Place page 3.

Jetons Niveau



Chaque Héros dispose de six jetons octogonaux Niveau, marqués de son symbole au dos. Cinq d'entre eux portent à leur partie inférieure une paire de nombres écrits petit : 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10. Tirez-les selon ces nombres, et empilez-les face visible, de telle sorte que le jeton 9-10 soit

au-dessous et le jeton 1-2 au-dessus de la pile, face visible. Placez la pile sur l'emplacement indiqué sur votre carte Héros. Le sixième jeton Niveau a une face vide. Mettez-le dans votre zone Unités, avec le symbole bouclier visible. Ce sera votre premier jeton de Commandement.



Un jeton Niveau sur le côté bouclier est appelé jeton de Commandement, et représente votre limite de commandement : au début de la partie, vous n'avez qu'un seul jeton de Commandement, de sorte que vous ne

pouvez contrôler qu'une Unité. Le jeton sur la pile Niveau indique les statistiques de votre Héros : une Armure de 2 et une Limite de Main de 5. Ce sont vos stats pour les niveaux 1 et 2 de Renommée (comme « 1-2 » l'indique sur la partie inférieure du jeton).



Lorsque vous avez amassé assez de Renommée pour progresser au niveau 3, retirez le jeton au-dessus de la pile de

Niveau, retournez le symbole bouclier visible, et posez-le à côté de votre premier jeton de Commandement. Votre limite de Commandement est augmentée à deux (vous avez maintenant deux jetons Commandement, vous pouvez commander jusqu'à deux Unités), et les statistiques de votre Héros changent (vous avez révélé le jeton marqué « 3-4 », qui indique une plus grande valeur d'Armure).

Jetons Bouclier



Empilez vos Jetons Bouclier. Durant la partie, deux d'entre eux serviront à indiquer votre position sur les échelles de Renommée et de Réputation ; le reste sera utilisé pour marquer vos succès sur le plateau : les lieux que vous avez conquis, les aventures que vous avez terminées, et dans les prochains scénarios, votre participation dans la conquête d'une cité.

Jetons Compétence



Chaque héros possède son propre set de 10 Jetons Compétence. Ils représentent les évolutions naturelles des talents qu'il peut développer. Mélangez-les et empilez-les face cachée.

Carte Description des Compétences



La carte recto-verso Description des Compétences décrit tous les Jetons Compétence d'un Héros, et explique comment les utiliser. Gardez-la près de vous, vous en aurez besoin lorsque vous atteindrez le second niveau et que vous gagnerez votre premier jeton Compétence.

Deck Action

Comme décrit au paragraphe Cartes Action (page 4), chaque joueur dispose de son propre deck de 16 cartes. Mélangez-les et empilez-les face cachée : cette pile forme votre deck Action.

Ensuite, piochez cinq cartes de votre deck Action. C'est votre main de départ. Notez que le nombre de cartes en main est une des caractéristiques du Héros qui figure sur le jeton Niveau au-dessus de la pile. Une fois que vous aurez atteint le niveau 5, votre Limite de Main augmentera à 6.

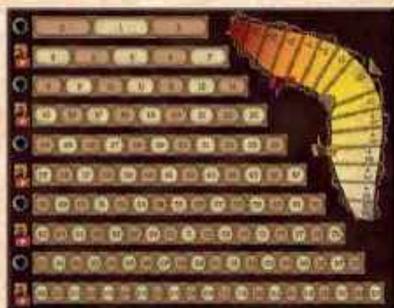
Zone du Joueur

Le schéma suivant vous montre à quoi doit ressembler l'espace de jeu d'un joueur avant que la partie commence.

Remarque : le deck Action est la pile face cachée à gauche, avec un emplacement pour le défausse loin à droite (pour éviter de mélanger ces 2 piles). Entre elles se trouve la zone Unités, l'endroit destiné aux Unités recrutées (le nombre d'emplacements disponibles est déterminé par le nombre de jetons de Commandement en votre possession). La zone de jeu est la zone où le joueur joue ses cartes et effets durant son tour. La pile Compétence à gauche contient les jetons Compétences qui ne sont pas encore en jeu ; une fois que le joueur les gagne, il les place à sa droite.



PLATEAU DE RENOMMÉE ET DE RÉPUTATION



Piste de Renommée

La plus grande piste indique la Renommée actuelle d'un joueur. Chaque rangée représente un niveau de Renommée.

Au début de la partie, tous les joueurs ont 0 en Renommée : ils placent un de leurs Jetons Bouclier sur la case 0 de la piste de Renommée. Ils sont sur la première rangée, ils sont donc au premier niveau de Renommée.

Lorsqu'un joueur gagne de la Renommée durant le jeu, il avance d'un nombre de cases donné son Jeton Bouclier sur cette piste. Si le jeton passe à la rangée suivante, le niveau de Renommée du joueur augmente. (Pour passer au niveau 2 de Renommée, un joueur doit gagner au moins 3 points de Renommée : pour passer au niveau 3, un joueur doit avoir un total de 8 points de Renommée, etc.)

Au début de chaque rangée, est destiné soit un Jeton Compétence, soit un Jeton Niveau. Quand un joueur atteint une rangée marquée d'un Jeton Compétence, il est récompensé par un Jeton Compétence et une carte Action Avancée (explications complémentaires un peu plus loin). S'il atteint une rangée marquée d'un Jeton Niveau, il prend son Jeton Niveau octogonal du dessus de la pile et le retourne pour le transformer en nouveau Jeton Commandement, augmentant ainsi sa limite de Commandement et les statistiques du Héros (voir page 5 : « Jetons Niveau »).

Les rangées Jeton Compétence et Jeton Niveau se succèdent alternativement, de telle sorte qu'à chaque rangée Impaire le joueur gagne une nouvelle Compétence et une Action Avancée, et qu'à chaque rangée paire sa limite de Commandement et les statistiques de son Héros augmentent.

Piste de Réputation

La plus petite piste, située en haut à droite du plateau, représente la piste de Réputation. Alors que votre Renommée augmente sans cesse, votre Réputation peut évoluer à la hausse ou à la baisse, selon que vous gagnez votre Renommée en effectuant de nobles actions ou lors de conquêtes et de pillages.

Au début de la partie, tous les joueurs placent un de leurs Jetons Bouclier sur la case centrale de la piste de Réputation : les populations locales n'ont pas d'opinion sur eux. Lorsqu'il effectue de nobles actions (comme tuer des Orques Maraudeurs ou des Draconiens qui terrorisent le pays), le jeton d'un joueur progresse vers la zone la plus claire. Quand il agit avec violence, le jeton avance vers la zone rouge.

Votre Réputation affecte l'influence que vous avez auprès des populations locales (voir page 9 : « Interaction avec un Village »).

PLATEAU JOUR/NUIT



Le plateau double-face Jour/Nuit indique si c'est le Jour ou la Nuit. Pour ce scénario, le plateau est disposé au départ côté Jour et reste ainsi pendant tout le premier Round. Puis quand le Round se termine, le plateau est retourné côté Nuit.

Sur le côté gauche de ce plateau sont indiqués les coûts de Déplacement pour chaque type de terrain sous la forme de grands chiffres. Les chiffres bleus plus petits sur la forêt et le désert indiquent que ces terrains ont des coûts de déplacement différents la Nuit. Le chiffre

dans le coin inférieur gauche indique que le coût d'une case Cité est de 2, mais vous n'en aurez pas besoin dans le premier scénario.

Le côté droit du plateau, qui est vide, est appelé la Source. Nous en parlerons d-dessous dans le paragraphe « Mana ».

MANA

Couleurs de Base du Mana

Il y a quatre couleurs de base du mana dans le Jeu, chacune liée à un élément.

- Rouge est l'énergie du feu : son domaine, c'est les flammes, la destruction et la fureur.
- Bleu est l'énergie de l'eau : son domaine, c'est la glace, la magie et les cristaux.
- Vert est l'énergie de la terre : son domaine, c'est la nature, la protection et les soins.
- Blanc est l'énergie du vent : son domaine, c'est l'esprit, la rapidité et l'intelligence.

Le Mana des Couleurs de Base peut exister dans une forme pure et instable, ou peut être cristallisé en une forme plus stable et être stockés sous forme de Cristaux.

Couleurs Spéciales du Mana

Il y a aussi deux couleurs spéciales de magie. Elles existent uniquement dans leur forme pure et instable, et ne peuvent jamais être cristallisées et stockées.

- Or est l'énergie du soleil. Il peut être utilisé uniquement durant le Jour, mais il peut être utilisé à la place d'un mana de n'importe quelle couleur de base (il peut ainsi être considéré comme un mana « joker »).
- Noir est l'énergie des ténèbres. Il peut être utilisé uniquement durant la Nuit, et il n'a pas de pouvoir spécifique. En revanche, il amplifie le pouvoir des couleurs de base du mana, permettant l'invocation des Sorts les plus puissants.

Le mana Or facilite l'invocation de Sorts durant le Jour, alors que le mana Noir permet de lancer les sorts les plus puissants durant la Nuit.

Jetons Mana et Cristaux



Prenez tous les Jetons de mana et faites en une réserve, à un endroit accessible de la table. Il y a 12 Jetons pour chacune des quatre couleurs de base (rouge, bleu, vert et blanc) et 3 pour chacune des couleurs spéciales (Or et noir).

Les Jetons de mana représentent le mana pur, sauf s'ils sont dans l'Inventaire d'un joueur, où ils représentent plutôt des cristaux.

Lorsque qu'une carte ou un autre effet indiquent qu'un joueur gagne un Jeton de mana, celui-ci est placé devant le Joueur, dans sa zone de jeu. Il peut être utilisé à tout moment durant son tour, mais s'il n'est pas utilisé, le mana disparaît à la fin du tour.

Si une carte ou un autre effet dit de gagner un cristal, un Jeton de mana est pris de la réserve et placé dans l'Inventaire du Joueur sur sa carte Héros. Les cristaux dans l'Inventaire d'un joueur peuvent être transformés en mana de la couleur correspondante n'importe quand durant son tour : le joueur le retire simplement de son Inventaire et peut l'utiliser comme un Jeton de mana. Un joueur ne peut pas transformer des Jetons de mana en Cristaux à moins qu'une carte ou un effet spécial ne l'y autorise.

Remarque : Voici la raison pour laquelle il y a peu de Jetons Or et Noir : alors que les Jetons des couleurs de base peuvent être stockés dans l'Inventaire d'un joueur pendant plusieurs tours ou même plusieurs Rounds, les manas Or et Noir n'existent que pendant le tour d'un joueur. À la fin de son tour, le joueur les remet dans la réserve, les rendant disponibles pour les autres joueurs.

Trois cristaux par couleur : de hautes concentrations de cristaux deviennent instables : c'est pourquoi un joueur ne peut avoir à aucun moment plus de 3 cristaux de la même couleur dans son Inventaire. Si vous êtes sur le point de gagner un cristal d'une couleur que vous possédez déjà en trois exemplaires dans votre Inventaire, vous gagnez à la place un Jeton de mana que vous mettez dans votre zone de jeu. Ainsi, votre Inventaire ne peut jamais contenir plus de 12 cristaux au total : soit au maximum trois de chaque couleur de base.

Dés de mana



Il y a sept dés de mana inclus dans le Jeu. Chaque dé de mana a six faces, chacune présentant une des six couleurs de mana. Jouez avec autant de dés qu'il y a de joueurs, plus 2 (par exemple, utiliser 6 dés dans une partie à 4 joueurs, etc.), lancez-les puis placez-les dans la zone ouverte du plateau Jour/Nuit. Cette zone avec les dés est appelée la Source.

Les dés de la Source sont relancés au début de chaque Round. Au moins la moitié d'entre eux doivent afficher une couleur de base (rouge, bleu, vert ou blanc). Sinon, relancez tous les dés noirs et or (ensemble) jusqu'à ce que ce soit le cas.

Conservez les dés inutilisés à côté de la réserve de Jetons mana. Ils seront utilisés chaque fois qu'une carte vous dit de lancer un dé.

Les dés de la Source représentent une réserve commune de mana, omniprésente dans le monde et disponible pour tous les Héros. A chaque tour, un joueur peut utiliser un dé de mana de la Source comme un mana de la couleur correspondante. S'il le fait, il relance ce dé et le remet à la Source à la fin de son tour, afin qu'il soit disponible aux autres joueurs. À moins qu'une carte ou un effet stipule le contraire, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser plus d'un dé de la Source par tour.

Ainsi, les couleurs de mana de la Source changent tout au long du déroulement d'un Round. Le mana Noir ne peut pas être utilisé pendant le Jour : si un dé de mana de la Source est relancé et devient noir, personne ne peut l'utiliser, et il n'est pas relancé. Il est considéré comme un dé de mana appauvri : pour que cela soit clair, placez-le sur la partie sombre de la Source, dans le coin supérieur droit.



Notez qu'il peut y avoir des dés de mana Noir (appauvris) au début d'un Round. Chaque fois qu'un joueur lance et obtient un mana noir, un autre dé est appauvri. Quand un Round Jour touche à sa fin, il peut arriver qu'il y ait très peu, voire plus aucun dé disponible à la Source (la Nuit tombe).

Lorsque le Round du Jour est terminé, la Nuit commence : tous les dés sont relancés, formant une Source entièrement nouvelle pour le Round. Puisqu'il fait Nuit, le mana Or ne peut être utilisé et les dés Or (appauvris) sont donc mis de côté.

IV. PREMIER ROUND DE LA PARTIE

Préparation du Round

Vous avez déjà préparé la partie durant la phase de mise en place; vous n'avez donc rien de plus à faire pour le premier round de la partie.

Choix des Tactiques

Les cartes Tactique de Jour sont étalées. Dans cette phase, chaque joueur prendra une de ces cartes. (Ne le faites pas maintenant; nous reviendrons aux Tactiques lorsque des règles supplémentaires auront été expliquées). Pour l'instant, le plus important c'est que ces Tactiques vont déterminer l'ordre de jeu pour ce Round.

Chaque carte Tactique est marquée d'un grand chiffre, qui indique l'ordre des joueurs pour ce round: le plus petit chiffre commence.

Après le choix des Tactiques, les Jetons Ordre du Round placés à côté du plateau Jour/Nuit sont réorganisés, de sorte que le Jeton Ordre du Round du joueur avec le plus petit numéro sur sa carte Tactique ait la position la plus haute, le joueur avec le plus grand numéro, la position la plus basse.

A Tour de Rôle

Une fois l'ordre du tour déterminé, les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur dont le Jeton Ordre du Round est en première position, et ce jusqu'à ce qu'un joueur termine le Round.

Durant son tour, un joueur joue des cartes de sa main et réalise leurs effets. S'il a recruté des Unités, il peut aussi les activer pour exécuter leur effet. Plus tard, s'il a acquis certaines Compétences, il pourra aussi les utiliser si elles sont disponibles.

Les cartes Action peuvent être renforcées en dépensant du mana de la couleur indiquée. A chaque tour, un joueur peut utiliser un dé de mana de la Source comme mana de la couleur indiquée. Il peut aussi convertir ses cristaux (stockés dans son inventaire) en mana, ou gagner du mana par l'effet d'autres cartes.

Les détails sur le déroulement d'un tour de jeu sont décrits plus loin.

Quand un joueur termine son tour, la première chose qu'il doit faire est de remettre à la Source les dés de mana qu'il a utilisés. Ce faisant, il les relance et les replace à la Source en gardant affiché leurs nouvelles couleurs. Tout dé indiquant un mana noir est placé dans la zone la plus sombre en haut à droite: ce dé de mana est appauvri.

À CE STADE, LE JOUEUR SUIVANT PEUT COMMENCER À JOUER SON TOUR. Informez le joueur suivant qu'il peut commencer son tour, pendant que le joueur actif termine le sien.

Après avoir achevé un tour, le joueur effectue les opérations suivantes:

- Défausser toutes les cartes qu'il a jouées face visible dans sa pile de défausse.
- Remettre tous les Jetons de mana utilisés ou inutilisés dans la réserve. Il ne garde que les cristaux stockés dans son inventaire.
- Piocher de nouvelles cartes dans son deck Action, jusqu'à sa limite de Main. Cette limite est de 5 cartes au début de la partie (comme indiqué sur votre Jeton Niveau), mais elle peut augmenter au fur et à mesure que le joueur gagne de la Renommée durant la partie, et peut être temporairement augmentée dans certaines circonstances.

- Avant de piocher de nouvelles cartes, un joueur peut défausser de sa main autant de cartes non-Blessure qu'il le désire. Les cartes Blessure ne peuvent jamais être défaussées, sauf si une règle ou une carte l'autorise explicitement.

Joueur Suivant

Le joueur suivant commence son tour exactement de la même manière. Dès qu'il a fini et après qu'il ait relancé les dés de mana, il informe le joueur suivant qu'il peut commencer à jouer pendant qu'il finit son tour et pioche ses cartes. Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour de cette façon, c'est de nouveau le tour du premier joueur, etc.

Finir le Round

Si au début de son tour, un joueur n'a plus de carte dans son deck Action, il peut soit jouer avec les cartes qu'il a dans sa main, soit annoncer la Fin du Round. S'il le fait, son tour se termine immédiatement. Chacun des autres joueurs joue alors un dernier tour et le Round est terminé.

Si au début de son tour, un joueur n'a plus de carte ni dans son deck Action, ni dans sa main, il doit annoncer la Fin du Round (à moins qu'un autre joueur l'ait annoncé plus tôt; dans ce cas, il passe simplement son tour).

V. UN TOUR

A votre tour, vous pouvez soit jouer un tour Standard, soit vous Reposer. Vous n'aurez pas besoin de vous Reposer pendant les premiers tours de la partie; nous allons donc commencer par un tour Standard.

Lors de votre premier tour, placez votre figurine sur la case du portail magique du plateau. De là, votre figurine peut commencer à se déplacer et à agir sur la carte.

Tour Standard

Chaque tour Standard comprend deux parties. Tout d'abord, vous pouvez déplacer votre figurine d'une ou plusieurs cases sur le plateau. Ensuite, en fonction de l'endroit où vous terminez votre déplacement, vous pouvez effectuer une action (dans la plupart des cas, soit combattre, soit interagir avec la population locale), ou ne rien faire. A votre tour, il est possible de:

- Se déplacer vers une autre case, puis y combattre ou interagir.
- Rester où vous êtes, et y combattre et interagir.
- Se déplacer vers une autre case, et ne rien y faire.

- Ne rien faire.

Vous ne pouvez pas, par exemple:

- Vous déplacer vers une autre case, y combattre ou interagir, puis vous déplacer à nouveau.
- Combattre ou interagir sur votre case, puis vous déplacer.
- A la fois combattre et interagir dans un même tour.

Cartes Action

Toutes les cartes Action ont le même aspect. Sur chaque carte, il y a:

- Le Type de la carte (dans le coin supérieur gauche)
- Le Nom de la carte
- Le Symbole du Héros (dans le coin supérieur droit) qui permet de savoir à quel Héros elle appartient
- Une Illustration
- L'Effet de base (le texte juste sous l'illustration)
- L'Effet Plus Puissant (le texte sous l'effet de base)
- Le Coût de l'effet plus puissant (la gemme de couleur entre l'effet de base et l'effet plus puissant; notez que l'ensemble de la carte est harmonisée de cette couleur, et lorsqu'une carte ou un effet mentionne la « couleur d'une carte Action », c'est de cette couleur qu'il s'agit).



Durant le déplacement, vous pouvez jouer les cartes marquées de l'icône Mouvement ; lors de l'interaction avec une population locale, vous pouvez jouer les cartes marquées de l'icône Influence ; durant les combats, vous pouvez jouer les cartes marquées de l'icône Combat .

Durant n'importe quelle phase, vous pouvez jouer des cartes Spéciales : en général, elles soutiennent d'autres actions, ou ont leurs effets propres et uniques.

De même, les cartes de Soins peuvent être jouées à tout moment, sauf pendant les combats.

Jouer une Carte

Pour jouer une carte, vous la révélez de votre main et vous la placez face visible dans votre zone de Jeu. Ce faisant, vous pouvez décider si vous utilisez l'effet de base ou l'effet plus puissant. Si vous souhaitez utiliser l'effet plus puissant, vous devez payer un mana de la couleur correspondant à la carte; vous pouvez utiliser un dé de mana de cette couleur de la Source (vous pouvez utiliser un seul dé de la Source par tour), un cristal ou un Jeton de mana de cette couleur. Lors des Rounds de Jour, vous pouvez aussi utiliser un dé Or ou un Jeton de mana Or, puisque le mana Or peut remplacer le mana de n'importe quelle couleur.

Si vous payez du mana quand vous jouez une carte, l'effet plus puissant est appliqué (ignorez l'effet de base). Si vous ne le faites pas, l'effet de base s'applique.

Disposer les Cartes

La plupart des cartes ont des effets simples, comme Mouvement X (procure X points de Mouvement), Influence X (procure X points d'Influence), Attaque ou Parade X (procure une Attaque ou une Parade d'une valeur X).

Vous aurez souvent besoin de jouer ensemble plusieurs cartes du même type, leurs effets étant cumulatifs. Alignez les cartes aux effets similaires, pour former une colonne de cartes se chevauchant partiellement. Exemples de 2 manières d'effectuer un Mouvement 6:

Dans le premier exemple, il y a trois cartes ayant l'effet de base Mouvement 2, elles ont été jouées ensemble pour un Mouvement total de 6.

Dans le second exemple, une carte a été activée par un mana bleu pour fournir Mouvement 4, et une autre carte a été jouée avec l'effet de base Mouvement 2.



Jouer des Cartes Latéralement

Il peut arriver que vous ayez vraiment besoin d'effectuer une action (telle que vous déplacer, générer de l'influence, préparer une attaque ou une parade, etc.), mais que vous n'avez pas en main suffisamment de cartes adéquates pour le faire.

N'importe quelle carte (sauf une carte Blessure) peut être jouée comme un Mouvement 1, Influence 1, Attaque 1 ou Parade 1. Pour ce faire, jouez-la inclinée à 90° sur la colonne. Les cartes jouées de cette manière ne peuvent jamais être alimentées par un mana. Exemples de six manières d'obtenir un Mouvement 5 :



Remarque : dans le deuxième exemple, un mana Or est utilisé pour alimenter la carte Mouvement (de la même façon que si un mana bleu avait été utilisé).

Dans le quatrième exemple, il n'y a pas de carte Mouvement, seulement cinq cartes jouées latéralement comme Mouvement 1 + oui, vous pouvez vous déplacer, même si vous n'avez aucune carte Mouvement. Notez aussi que dans la colonne il y a une carte Artéfact et une carte Sort ; n'importe quelle carte, quelque soit la puissance de son effet, peut être jouée inclinée comme un Mouvement 1, Influence 1, Attaque 1 ou Parade 1 (sauf les cartes Blessure).

Les deux derniers exemples cumulent 6 points de Mouvement, puisque une des cartes est activée par un mana vert. C'est possible puisque vous pouvez dépenser 5 des 6 points de Mouvement générés et en laisser un inutilisé.

Cartes Spéciales

Comme indiqué précédemment, les cartes Spéciales peuvent être jouées à tout moment pour soutenir les cartes que vous jouez. Imaginez que nous ayons besoin de 8 points de Mouvement. Voici 4 exemples sur comment y parvenir en utilisant des cartes spéciales. Si vous prenez un deck de base et lisez le texte de ces cartes spéciales, vous trouverez probablement de nombreuses façons d'y parvenir :

Dans le premier exemple, la carte Concentration est alimentée par un mana vert et utilisée pour jouer l'effet de la carte Endurance avec un bonus, pour un Mouvement 6. La carte Marche donne un Mouvement 2, pour un total de 8 points de Mouvement.

Dans le second exemple, la carte Pioche de Mana nous autorise à prendre à la Source un dé de mana supplémentaire, nous sommes donc en mesure de renforcer deux autres cartes.

Le troisième exemple illustre l'activation de Pioche de Mana. Nous prenons un autre dé de la Source et choisissons la face verte. Nous gagnons ainsi 2 manas verts à utiliser ce tour-ci, ce qui permet d'activer les deux autres cartes.

Dans le dernier exemple, nous utilisons un mana rouge pour activer l'effet puissant de la carte Improvisation et obtenons un Mouvement 5. Avec la carte Endurance et une carte jouée latéralement, nous obtenons 8 points de Mouvement. Notez qu'il nous faut défausser une autre carte pour pouvoir jouer Improvisation.

Remarque : Vous n'avez pas besoin d'expliquer tous ces exemples aux autres joueurs avant de commencer la partie. Assurez-vous simplement que vous les comprenez tous, de façon à pouvoir aider, au besoin, les autres joueurs à comprendre et à utiliser les cartes.



DÉPLACEMENT

Maintenant vous savez comment jouer de cartes Mouvement pour gagner des points de Mouvement. Par la suite, vous saurez comment les dépenser pour déplacer votre figurine sur le plateau.

Coûts de Mouvement



Le coût de Mouvement pour chaque type de terrain figure sur le plateau Jour/Nuit, représenté par les grands chiffres. Une croix rouge signifie que ce terrain est inaccessible. Ignorez les petits chiffres bleus pour le moment ; ils concernent les Rounds de Nuit.

Pour déplacer votre figurine, vous devez dépenser des points de Mouvements fournis par les cartes que vous avez jouées. Vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle case adjacente, à moins que ce terrain soit inaccessible. Vous pouvez vous déplacer aussi loin que vous le désirez, tant que vous avez assez de points de Mouvements pour le faire.

Le schéma ci-dessous montre 3 exemples de déplacements depuis la position de départ, et leurs coûts en points de Mouvement.



Remarque : Lorsque vous entrez dans une case adjacente, vous payez le coût de Mouvement de la case dans laquelle vous entrez. Le terrain de la case que vous quittez n'a pas d'importance.

Les Autres Figurines

Vous pouvez librement traverser une case occupée par une autre figurine, mais vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur cette case sans que cela ne soit considéré comme une Attaque contre un autre joueur. Bien que cela soit utile dans certaines situations, nous vous recommandons de ne pas utiliser les combats Joueur contre Joueur lors de votre première partie (Si vous en décidez autrement, il vous faudra lire le paragraphe du chapitre VIII sur le Combat Joueur contre Joueur page 18). Si vous n'autorisez pas le combat Joueur contre Joueur alors terminer son déplacement sur une case avec un autre Joueur n'est pas autorisé.

Case Portail

Si, pour une raison quelconque, vous décidez de ne pas quitter le portail, ou si vous retournez au portail lors d'un tour ultérieur, retirez votre figurine de la carte et placez-la sur la table devant vous. Aucune figurine ne peut rester sur la case portail une fois qu'un tour est terminé. Votre figurine reste devant vous jusqu'à votre prochain tour, où vous la remettez sur la case du portail.

Remarque : Plusieurs Héros peuvent occuper la case portail en même temps, puisqu'ils sont alors retirés du plateau. Les Héros qui se trouvent hors du plateau ne peuvent pas s'entre-attaquer.

Ennemis Errants

Il y a deux symboles Orques Khan sur la partie initiale du plateau : deux jetons verts Ennemi ont été posés face visible sur les cases indiquées. Les Orques Maraudeurs sont des ennemis errants, ce qui signifie qu'ils peuvent limiter vos déplacements de deux façons :

- Vous ne pouvez pas pénétrer sur une case occupée par un ennemi errant invaincu.
- Se déplacer à proximité d'un ennemi errant est dangereux ! Si vous vous déplacez depuis une case adjacente à un ennemi errant vers une autre case adjacente à ce même ennemi, vous le provoquez et il vous attaque. Ceci met immédiatement fin à votre déplacement, et vous devez obligatoirement combattre (voir Combat page 10)

Regardez l'exemple suivant :



Les déplacements rouge et violet provoquent les chevaucheurs de loups, qui attaquent, puisque vous vous déplacez d'une case adjacente au loup vers une case qui lui est aussi adjacente. Le déplacement violet ne pourra même pas se terminer ; l'attaque arrête immédiatement le déplacement à la première case, et les points de Mouvements inutilisés sont perdus. Le déplacement rouge vous amène à un village, mais vous serez ensuite à y combattre. Puisque le combat est votre action du tour, vous ne serez pas en mesure d'interagir avec le village durant ce tour.

Le déplacement vert peut vous amener au village sans provoquer d'attaque ; il vous coûte juste plus de point de Mouvements pour faire le détour.

Le tour suivant, le déplacement jaune ne pose pas de problème. Puisque vous vous déplacez d'une case adjacente à un ennemi vers une case adjacente à un autre ennemi, aucun de ces ennemis n'est provoqué.

Explorer

Lorsque vous vous trouvez sur une case qui borde un espace vide, et si cet espace vide n'est pas derrière le prolongement du littoral de la tuile de départ, vous pouvez explorer le terrain. Révélez une nouvelle tuile et ajoutez-la au plateau. Explorer n'est pas une action, cela se fait dans le cadre d'un déplacement.



Pour explorer une nouvelle tuile, vous devez payer 2 points de Mouvement. Si vous le faites, révélez la tuile du dessus de la pile de tuiles, et ajoutez-la au plateau. L'orientation de la tuile est déterminée par les symboles de six de ses coins (il faut faire correspondre ces symboles avec les symboles des tuiles déjà posées), et par la direction de l'illustration de la tuile (il faut respecter la direction des nombres et des graphismes des tuiles déjà posées). S'il y a deux

tuiles qui peuvent être révélées à partir d'une case, le joueur doit annoncer laquelle il veut explorer avant qu'il ne révèle la tuile.

Jetez un coup d'œil au schéma. Aucune nouvelle tuile ne peut être explorée depuis les cases marquées d'un point noir (soit parce qu'elles ne bordent pas un espace vide, soit parce qu'elles bordent uniquement des espaces vides derrière le littoral).

La tuile violette ne peut être révélée qu'à partir d'une seule case (parce que le lac est inaccessible). La tuile jaune peut être explorée à partir de trois cases, et l'orange à partir de deux cases. Notez qu'il existe une case d'où on peut explorer la tuile jaune et la tuile orange : un joueur qui se trouve sur cette case peut en révéler une, ou les deux pour 4 points de Mouvement, mais il doit clairement annoncer laquelle il explore chaque fois qu'il tire une tuile.

Règle Spéciale pour le Premier Scénario

Le scénario « La Première Reconnaissance » a une règle spéciale : à chaque fois qu'un joueur révèle une nouvelle tuile, il gagne 1 point de Renommée. Il s'agit d'une mission d'exploration, après tout.

Ainsi, pour chaque tuile que vous révélez, avancez immédiatement d'une case votre Jeton Bouclier sur la piste de Renommée. S'il dépasse l'extrémité d'une rangée, le niveau de votre Héros augmentera à la fin de votre tour (voir Monter de Niveau au chapitre VIII page 17).

Continuer Votre Déplacement

Vous pouvez continuer votre déplacement même après avoir exploré une nouvelle tuile. Vous pouvez même jouer des cartes supplémentaires pour ajouter des points de Mouvement à ceux qu'il reste des cartes déjà jouées.

Par exemple : Un joueur joue trois cartes Mouvement 2, ce qui lui donne un total de 6 points de Mouvement. Il se déplace d'une case vers une forêt (ce qui coûte 3 points de Mouvement), et explore ensuite une nouvelle tuile pour 2 points de Mouvement. Sur la tuile nouvellement révélée, se trouvent des collines, à côté de sa case actuelle. Il lui reste 1 point de Mouvement, et il lui faut donc jouer des cartes pour une valeur de 2 points de Mouvement pour se déplacer vers ces collines.

Cependant, vous n'êtes pas autorisé à changer ou modifier les cartes qui ont été jouées avant l'exploration.

Dans notre exemple, il n'est pas possible d'obtenir ces 2 points de Mouvement supplémentaires en activant avec un mana une des cartes déjà jouées.

Ainsi, un joueur peut voyager et explorer autant qu'il le veut durant sa phase de déplacement, du moment qu'il peut le payer en points de Mouvement. Il est possible d'explorer durant votre tour, sans vous déplacer, si vous commencez votre tour à côté d'une case non révélée. Toutefois, cela compte toujours comme un déplacement, et doit donc être fait avant toute action (combat ou interaction), et uniquement lors d'un tour Standard (pas pendant un Repos).

INTERACTION DANS UN VILLAGE



Au début de la première partie, il y a deux villages sur la partie initiale de la carte. Les Villages sont des lieux habités, et vous pouvez utiliser votre influence pour interagir avec les habitants. Lisez la carte Description Village

pour voir ce que vous pouvez y faire.

Points d'Influence

Vous jouez des cartes qui fournissent des points d'Influence de la même façon que les points de Mouvement. Rappelez-vous, vous pouvez jouer latéralement n'importe quelle carte non-Blessure pour gagner Influence 1.

Comme pour les points de Mouvement, faites le total de l'Influence fournie par toutes les cartes que vous jouez. Cependant, ce total est ensuite modifié en fonction de votre Réputation.

Réputation

Lors de l'interaction avec les habitants, vérifiez où se trouve votre Jeton Bouclier sur la piste de Réputation. S'il est sur la case 0, rien ne se passe. S'il est sur un chiffre positif, ajoutez ce chiffre à votre total d'Influence. S'il est sur un chiffre négatif, votre total d'Influence est diminué de la valeur de ce chiffre.

Attention ! Si, sur la piste de Réputation, votre Jeton Bouclier est sur la case marquée d'une croix rouge, les villageois refuseront de vous parler, et vous ne pourrez pas du tout interagir avant d'avoir amélioré votre Réputation.

UNITÉS

Comme mentionné plus haut, les Unités que vous recrutez sont placées dans votre zone Unités, et chaque Unité a un Jeton Commandement (verso d'un Jeton Niveau) au-dessus d'elle.

Regardons plus en détail une carte Unité :

- Le nombre en haut à gauche, vous le savez déjà, c'est le nombre d'Influence que vous devez payer pour la recruter.
- En haut à droite, il y a le niveau de l'Unité. C'est important lorsque vous soignez une Unité, et cela détermine la valeur totale de votre armée en fin de partie.



Dépenser de l'Influence

Avec l'Influence, vous pouvez acheter une ou plusieurs des choses offertes par la case que vous occupez (dans un village, vous pouvez recruter une Unité villageoise et acheter des points de Soins). Vous pouvez acheter des choses du même type ou de différents types. Si vous achetez des points de Soins, vous pouvez les combiner avec d'autres effets de soins (voir Soins plus loin).

Comme pour le déplacement, vous pouvez en alternance jouer de l'Influence et la dépenser. Cependant, le bonus ou le malus de votre Réputation ne compte qu'une seule fois par tour, indépendamment du nombre de choses que vous achetez.

Recruter des Unités

Les joueurs peuvent recruter uniquement les Unités qui se trouvent dans l'Offre Unité.

Jetez un coup d'œil à ces Unités. Au milieu à gauche de chaque carte d'Unité, il y a une ou plusieurs icônes qui indiquent où cette Unité peut être recrutée. Dans un village, seules les Unités marquées d'une icône Village peuvent être recrutées (regardez les cartes Description de Site : tous les sites habités ont une icône dans le coin supérieur droit de la carte de Description). S'il n'y a pas d'Unité avec cette icône dans l'offre, aucune Unité ne peut être recrutée dans le village.

Le coût pour recruter une Unité figure dans le coin supérieur gauche : c'est le nombre de points d'Influence que vous devez payer. Si vous le faites, recrutez l'Unité et placez-la dans votre zone Unités.

Important : A la différence des autres Offres, l'Offre Unités n'est pas immédiatement réapprovisionnée lorsque vous recrutez une

Unité. Puisque des joueurs recrutent des Unités, il y aura moins de cartes disponibles dans l'offre Unité. L'offre Unité sera totalement réapprovisionnée seulement au début de chaque round.

Lorsque vous recrutez votre première Unité, prenez le Jeton Commandement à votre disposition en début de partie, et placez-le au-dessus de l'Unité que vous venez de recruter. Cela indique votre limite de Commandement : vous ne pourrez pas avoir plus d'Unités tant que vous ne progresserez pas vers le niveau 3, moment où vous obtiendrez un autre Jeton Commandement.

Cependant, vous pouvez toujours recruter, même si vous n'avez pas de Jeton Commandement libre : mais avant de prendre une nouvelle Unité, vous devez démobiliser l'ancienne Unité (la retirer du jeu). De cette façon, le Jeton Commandement est de nouveau disponible et peut être assigné à la nouvelle Unité.

Piller un Village

Lorsque vous terminez votre tour dans un village, vous pouvez décider de le piller avant votre prochain tour. Ce faisant vous aurez -1 de Réputation, mais vous piocherez immédiatement deux cartes de votre deck Action, ce qui renforcera votre prochain tour. Le pillage n'affecte pas le village : vous pourrez toujours y recruter des Unités et y acheter des Soins, et si vous y restez, vous pourrez piller de nouveau à la fin de votre prochain tour. En revanche, votre Réputation chute à chaque fois que vous le faites.

Piller n'est pas une action, et vous pouvez le faire après la fin de votre tour, durant le tour d'un autre joueur. Annoncez simplement que vous le faites, diminuez votre Réputation, piochez deux cartes, puis commencez à planifier votre prochain tour en fonction de vos cartes en main. Note : Vous ne pouvez piller qu'un seul village entre chacun de vos tours.

Activer une Unité

Vous pouvez activer une Unité pour utiliser une de ses capacités.

Pour activer une Unité, annoncez la capacité que vous souhaitez utiliser, prenez ensuite son Jeton Commandement et placez-le sur la carte Unité. Cela revient au même que si vous jouiez de votre main une carte avec cet effet. Après qu'elle ait été activée, une Unité est épuisée, et elle ne peut plus être activée jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau rendue Prête. Gardez-la dans votre zone Unités avec son Jeton Commandement dessus.

Le schéma à droite montre une autre façon d'obtenir un Mouvement 6 : le joueur choisit d'activer ses Paysans pour fournir Mouvement 2.



Unités Épuisées et Unités Prêtes

Vous êtes un Héros, et vous pouvez marcher et combattre plusieurs Jours et Nuits sans interruption. Mais cela ne s'applique pas à vos Unités. Chaque Unité ne peut être activée qu'une seule fois par Round. Lorsque vous activez une Unité, elle est épuisée, et elle ne peut pas être activée de nouveau jusqu'à ce qu'elle soit Prête. Faisons un rapide résumé sur les Unités :

- Si une Unité a son jeton Commandement au-dessus de la carte, elle est Prête. Vous pouvez l'activer pour utiliser l'une de ses capacités. Vous posez le jeton Commandement sur elle, et elle devient épuisée.

COMBAT

Vous aurez l'occasion de combattre à plusieurs reprises dans la partie. Pour l'instant, les seuls ennemis de la partie révélée du plateau sont deux groupes d'Orques Maraudeurs (les jetons verts).

Jetons Ennemis

Jetons un coup d'œil à un jeton ennemi :

- Le chiffre du haut est l'Armure de l'ennemi. Cela signifie en fait : Vous avez besoin d'autant en attaque pour vaincre cet ennemi.



- Le chiffre à gauche est son Attaque. Ce chiffre permet de savoir combien en Parade vous aurez besoin pour contrer l'attaque, ou combien de dégâts vous allez prendre si vous ne parrez pas. Il est sur un icône de poing; parce que l'attaque est physique. Plus tard, vous rencontrerez des ennemis avec des attaques de glace et de feu, qui ont des icônes d'attaque différents.

- Si une Unité a son jeton Commandement sur elle, elle est épuisée. Elle ne peut pas être activée. Au début du Round suivant (et non du tour), le jeton Commandement est déplacé au-dessus d'elle encore une fois, ainsi elle est maintenant Prête. Certaines cartes avancées vous permettent de rafraîchir une Unité et la rendre immédiatement Prête, sans avoir à attendre la fin du Round. Cela n'est pas permis lors d'un combat afin d'éviter qu'une Unité agisse deux fois dans le même combat.

Une Unité épuisée peut même être renvoyée si vous recrutez une nouvelle Unité à sa place. La nouvelle Unité sera Prête quand vous prenez le contrôle de celle-ci, indépendamment du fait que l'Unité précédente ait été épuisée ou non.

- Sur la droite, il peut y avoir une icône indiquant les capacités spéciales de l'ennemi.
- Certains ennemis peuvent avoir une capacité spéciale de défense, en fait des résistances. Ces icônes sont à côté de l'icône Armure de l'ennemi.
- Le nombre en bas est le montant de la renommée que vous gagnez quand vous vainquez cet ennemi.

Défier des Ennemis Errants

Pour engager un combat, vous devez être sur une case adjacente au jeton ennemi. Vous annoncez que vous voulez défier l'ennemi, puis le combat commence.



Cela compte comme votre action pour ce tour-ci et vous ne pouvez faire qu'une action par

Unités Avancées



Si il y a un symbole de mana en face d'une capacité d'Unité, cela signifie que la capacité nécessite un mana de cette couleur pour être activée, tout comme les effets puissants sur les cartes Action.

Certaines Unités ont une icône pentagonale grise, rouge ou bleu au-dessous de leur icône d'Armure. Cela signifie qu'elles ont une résistance aux attaques physiques, au feu ou à la glace (voir Combat).

Par exemple, si vous finissez votre mouvement dans un village à côté d'un ennemi, vous devez décider si vous souhaitez Interagir avec les villageois, ou défier l'ennemi (ou ne rien faire).

Une autre façon pour que le combat puisse avoir lieu, est de provoquer l'ennemi en se déplaçant autour de lui : l'ennemi vous attaque et le combat commence immédiatement. Cela compte aussi comme votre action pour ce tour-ci. Voir la section Déplacement page 8 pour de plus amples détails.

Issue du Combat

Si vous parvenez à vaincre l'ennemi errant, le jeton est défaussé dans la pile de défausse appropriée, et sa case est maintenant sans danger. En provoquant ou en défiant, vous bénéficiez de +1 en Réputation pour avoir vaincu des Orques Maraudeurs étant donné que les habitants sont reconnaissants d'être débarrassés de cette menace. Déplacez votre jeton Bouclier sur la piste de la Réputation (sauf si vous êtes déjà sur la dernière case +5).

DÉTAILS DU COMBAT

Les combats sont les événements les plus complexes du jeu, surtout quand plusieurs ennemis sont impliqués. Il ne s'agit pas juste de laisser un joueur y faire face tout seul lors de l'apprentissage du jeu. Aussi, quelqu'un devrait observer en faveur de l'ennemi durant le combat ; un joueur peut facilement oublier une capacité spéciale.

Si un combat a lieu, le joueur qui jouait avant le joueur actif (ou le joueur qui connaît le mieux le jeu) devrait devenir le Manager de Combat. Il ne prend aucune décision pour les ennemis, sa fonction sera simplement de veiller à ce que tout se passe selon les règles.

La fonction du Manager de Combat est pratique pour jouer vos premières parties, même si on s'habitue à la mécanique du jeu. Un Manager de Combat est également nécessaire dans les phases finales des scénarios avancés lorsque les joueurs vont livrer de grandes batailles contre un grand nombre d'ennemis en même temps. Il ne sera alors pas facile de garder en vue toutes les capacités spéciales et bonus que les ennemis auront.

Cartes de Combat et Capacités

En combat, vous utilisez principalement des cartes et des Unités qui ont les capacités "Attaque X" ou "Parade X". Si "Attaque" ou "Parade X" est écrit sur la carte, vous pouvez l'utiliser soit comme Attaque X ou Parade X, mais pas les deux à la fois. Vous jouez ces cartes de la même manière que vous jouez des cartes Mouvement ou Influence: vous associez ensemble plusieurs cartes pour cumuler leurs valeurs, vous pouvez les alimenter avec du mana, et vous pouvez jouer des cartes non-blessure latéralement en tant que Attaque 1 ou Parade 1, etc. Jouez les cartes dans une colonne séparée pour chaque phase de combat.

Il y a aussi quelques types avancés d'attaques "Attaque à Distance X", "Attaque de Siège X", "Attaque ou Parade de Feu X", "Attaque de Glace à Distance X", etc. Les Attaques à Distance et de Siège sont les seules attaques qui peuvent être utilisées dans la phase Attaques à Distance et de Siège. Les Attaques Élémentaires (de Feu et de Glace) sont utiles si vous rencontrez un ennemi résistant aux Attaques physiques habituelles (voir plus loin). Pour l'instant, traitez-les comme n'importe quelle autre Attaque.

Lorsqu'une carte procure "Attaque X", cela signifie toujours une Attaque physique (non à distance) normale. Une carte jouée latéra-

lement pour une attaque procure Attaque 1 (physique, pas une attaque à distance).

Il y a aussi des Parades de Glace et de Feu. Jusqu'à ce que nous rencontrions des ennemis avec des attaques élémentaires, traitez-les comme n'importe quelle autre Parade.

Phases de Combat

Le Combat est composé de quatre phases :

- **Phase d'Attaques à Distance et de Siège** - Dans la première phase du combat, vous avez une chance d'éliminer les ennemis avant qu'ils arrivent à vous, mais seulement si vous avez des Attaques à Distance ou de Siège. Si vous éliminez tous les ennemis dans cette phase, le combat est terminé.
- **Phase de Parade** - Si des ennemis ont survécu à la première phase, ils vont maintenant vous attaquer. Vous aurez la possibilité de parer l'attaque. Si vous le faites, il ne vous sera fait aucun mal.
- **Phase d'Attribution des Dégâts** - Tous les ennemis que vous n'avez pas parés vont maintenant infliger des blessures à vous et/ou vos Unités. Vous pouvez décider de la façon d'attribuer les dégâts.
- **Phase d'Attaque** - Maintenant, vous pouvez tenter de vaincre tous les ennemis restants avec des Attaques normales (vous pouvez les combiner avec n'importe quelle autre attaque à Distance et de Siège que vous n'avez pas utilisée dans la première phase).

Que vous ayez vaincu ou non tous les ennemis, le combat est terminé après cette phase. Donc, si vous pouvez vaincre l'ennemi avec une attaque à distance, alors il n'y aura pas d'autres phases. Sinon, vous pouvez soit parer son attaque soit subir des dégâts, puis alors tentez de tuer l'ennemi avec l'une de vos attaques restantes.

Phase d'Attaques à Distance et de Siège

Durant cette phase, seules les Attaques à Distance et de Siège peuvent être jouées.

Les schémas suivent montre trois manières correctes de produire une Attaque à Distance 5, et deux tentatives de combinaison interdites.

Dans le 1er exemple, nous avons combiné deux effets d'attaque à distance (à partir d'une carte Action et d'une carte Unité).



Dans le 2nd exemple, on utilise deux Unités, l'une d'entre elles avec une Attaque de Siège. Il est correct de combiner les Attaques de Siège et les Attaques à distance. Le résultat est de 6, plus que ce dont nous avons besoin. Remarque: Nous avons alimenté une des Unités avec un mana pour utiliser sa capacité d'Attaque de Siège.

Dans le 3ème exemple, nous avons utilisé l'effet puissant de la carte Concentration. Notez que la carte indique qu'elle renforce tout type d'attaque par 2, de sorte qu'elle peut être utilisée pour renforcer notre Attaque à Distance.

Le 4ème exemple est invalide puisque vous ne pouvez pas jouer des attaques normales dans la phase d'Attaques à Distance et de Siège. La même chose s'applique pour l'exemple 5, les cartes jouées latéralement procurent une Attaque normale de 1, et non une Attaque à Distance ou de Siège.

Si vous parvenez à jouer une Attaque à Distance et/ou de Siège de valeur égale ou supérieure à l'Armure d'un ennemi, il est vaincu.

Défaussez l'ennemi et déplacez votre jeton Boudier le long de la piste de Renommée par autant de cases que le chiffre en bas du jeton ennemi. Si vous avez franchi la fin d'une rangée, vous gagnez un Niveau à la fin de votre tour (voir Monter un Niveau page 17). Si vous avez vaincu tous les ennemis que vous avez rencontrés lors de cette phase, le combat est terminé.

Si vous ne pouvez pas jouer d'Attaques à Distance et/ou de Siège de valeur égale ou supérieure à l'Armure d'un ennemi, gardez vos cartes pour cette phase, car elles n'ont aucun effet. Les dégâts infligés aux ennemis entre les phases ne sont pas conservés, soit vous les éliminez en une seule fois, soit rien ne se passe.

Cependant, les Attaques à Distance et de Siège peuvent être jouées dans la phase d'Attaque normale, où vous pouvez les combiner avec des attaques normales pour vaincre vos ennemis.

Phase de Parade

Tous les ennemis que vous n'avez pas vaincus dans la phase d'Attaques à Distance et de Siège vont maintenant vous attaquer. Si vous parvenez à parer l'attaque, elle ne vous fera aucun dégât.

Vous pouvez jouer des cartes Parade (y compris les Parades de Feu et de Glace) de la même manière que toutes les autres cartes. Notez que vous pouvez également jouer des cartes non-Blessure latéralement en tant que Parade 1.

La valeur totale des Parades jouées doit être égale ou supérieure à la valeur d'Attaque de l'ennemi que vous tentez de parer. Si vous n'avez pas complètement paré l'attaque, elle passe avec toute sa force, comme si elle n'avait pas été parée du tout, donc ne jouez pas les Parades dans ce cas.

Phase d'Attribution des Dégâts

Si vous avez réussi à parer toutes les attaques de l'ennemi, ignorez cette étape. Si vous n'avez pas réussi, toutes les attaques sont subies et vont occasionner des dégâts à votre Héros et/ou à vos Unités.

Une attaque non-parée inflige des dégâts égaux à sa valeur d'Attaque. C'est à vous de décider la manière dont vous allez attribuer ces dégâts (soit mettre quelques Unités en danger, soit demandez à votre Héros de subir tous les dégâts), mais vous devez attribuer le total des dégâts provenant des ennemis non-parés.

Tout d'abord, vous pouvez choisir l'une de vos Unités et annoncer que vous souhaitez lui attribuer des dégâts. Ce n'est pas grave si l'Unité est Prête ou épuisée, mais elle ne peut pas être déjà Blessée.

Si vous le faites, l'Unité devient Blessée : prenez une carte Blessure de la pile des Blessures et posez-la sur l'Unité : une Unité Blessée ne peut pas être réutilisée ou assignée pour prendre d'autres dégâts. Jusqu'à ce qu'elle soit soignée (voir Soins page 12). Le montant total de dégâts est ensuite réduit par la valeur d'Armure de l'Unité. Si le total des dégâts est réduit à zéro ou moins, la phase est terminée. Si cela n'est pas le cas, on continue à attribuer les dégâts restants.

Important : Si vous attribuez des dégâts à une Unité, elle est Blessée, indépendamment de son Armure. La valeur d'Armure vous indique juste de combien il faut réduire le montant total des dégâts après avoir attribué une Blessure à l'Unité.

En cas de dégâts restant, vous pouvez les affecter à une autre Unité. Si vous n'avez plus d'Unités non-Blessées, ou si vous ne souhaitez pas leur attribuer de dégâts, vous devez attribuer le reste des dégâts à votre Héros. Cela fonctionne de la même manière qu'avec les Unités, sauf que cela peut être fait en plusieurs reprises : vous prenez une carte Blessure de la pile des Blessures dans votre main, et les dégâts sont réduits de la valeur d'Armure de vos Héros (qui est de 2 au début du jeu ; voir votre jeton de Niveau en cours). Si cela réduit les dégâts à zéro ou moins, la phase est terminée. Si ce n'est pas le cas, répétez le processus (en prenant une autre carte Blessure et réduisez de nouveau les dégâts occasionnés par votre valeur d'Armure), jusqu'à ce que tous les dégâts aient été attribués. Voir la section Soins page 12 pour savoir comment débarrasser votre main des cartes Blessure.

Important : Si vous attribuez des dégâts à votre Héros, vous prenez une Blessure, indépendamment de votre Armure. La valeur d'Armure montre de combien vous réduisez les dégâts après avoir pris une Blessure.

Remarque : Lorsque votre Héros prend des dégâts, vous pouvez diviser la valeur de dégâts par l'Armure de votre Héros, et arrondir au chiffre supérieur pour déterminer rapidement le nombre de cartes Blessure que vous devrez prendre.

Exemples : Supposons que vous combattez un ennemi avec une valeur d'Attaque de 5. Vous n'avez pas bloqué l'attaque, ainsi vous devez attribuer 5 points de dégâts à vous-même et/ou à vos Unités.

Si vous désignez une Unité avec Armure 5 pour subir les dégâts, l'Unité est Blessée, et la phase est maintenant terminée puisque tous les dégâts ont été attribués. La même chose se passerait si votre Unité avait Armure 7. Une fois que vous avez assigné des dégâts à une Unité, elle est Blessée, peu importe la façon dont les dégâts sont comparés avec l'Armure de l'Unité.

Si vous désignez une Unité avec Armure 4 pour subir les dégâts, elle est Blessée, et il reste encore un point de dégâts. Vous pouvez maintenant désigner toute autre Unité pour subir le point de dégâts restant. Elle est aussi Blessée, mais le montant total des dégâts est réduit à zéro par son Armure.

Si vous n'avez pas d'Unités en bon état (ou si vous ne voulez pas les Blessées), les dégâts doivent être attribués à votre Héros. Supposons qu'il a toujours son Armure de 2. Prenez une carte Blessure à la main, puis les dégâts sont réduits à 3. Prenez une autre Blessure, et les dégâts sont réduits à 1. Prenez une troisième Blessure, et les dégâts sont réduits à moins de zéro : la phase est terminée. Si votre Héros était de niveau 3, son Armure est de 3, donc il suffit de prendre deux cartes Blessure pour absorber les dégâts.

Et enfin, vous pouvez attribuer des dégâts à la fois à une Unité et à votre Héros. Par exemple, vous désignez une Unité avec Armure 4 pour subir les dégâts, et elle est Blessée. Il reste 1 point de dégâts, que vous attribuez à votre Héros, ainsi vous prenez une Blessure dans votre main et c'est terminé.

Les Unités avec une Résistance



S'il y a cette icône à côté de l'Armure d'une Unité, cela signifie qu'elle possède une résistance physique. Lorsque vous attribuez des dommages à une telle Unité, les dégâts sont d'abord réduits par son Armure. Si cela réduit les dégâts subis à 0 ou moins, l'Unité n'est pas Blessée. Si cela n'est pas le cas, on continue comme d'habitude : l'Unité est Blessée et les dégâts sont réduits une fois de plus par son Armure.

Exemple : Ces Gardiens Colems ont Armure 3 et une résistance physique. Si vous leurs attribuez 3 ou moins de dégâts physiques, rien ne se passe, car ils seront absorbés avant qu'ils ne causent des dégâts. Si vous leurs attribuez 4 ou plus de dégâts, ils seront Blessés.

Si, par exemple, vous avez 8 dégâts à assigner au total, vous pouvez assigner 6 aux Gardiens Colems, ils deviennent Blessés, et 2 points de dégâts restent à affecter ailleurs.

Remarque : Imaginez que nous faisons face à une Attaque de 5 et les Gardiens Colems sont la seule Unité en notre possession. Il serait plus avantageux d'attribuer 2 points de dégâts à notre Héros, pour que les 3 autres soient absorbés par la résistance des Colems. Cependant, cela n'est pas possible. Nous devons d'abord assigner les dégâts aux Unités. Si nous choisissons nos Colems, ils absorberont les 5 points de dégâts, et deviendront Blessés.

Phase d'Attaque

Maintenant, il est temps d'achever l'ennemi. Vous pouvez jouer n'importe quelles Attaques dont la valeur totale est égale ou supérieure à l'Armure de l'ennemi pour le vaincre et gagner de la Renommée.

Remarque : Dans cette phase, vous pouvez également jouer des Attaques à distance et de Siège et les combiner avec des Attaques normales, et vous pouvez également jouer une carte non-Blessure latéralement comme Attaque 1.

Les Capacités Spéciales des Ennemis

Les capacités suivantes n'ont pas besoin d'être examinées en détail pour continuer la partie, vous pouvez les consulter lorsque les jetons ennemis en question sont révélés.

Les Capacités Défensives

Fortifié – Seuls les Attaques de Siège peuvent être utilisées pendant la phase d'Attaque à Distance et de Siège contre des ennemis fortifiés. Il s'agit de la différence entre les Attaques de Siège et les Attaques à Distance. Contre un ennemi qui n'est pas fortifié, les Attaques de Siège ont le même effet que les Attaques à Distance, et elles peuvent être mélangées ensemble.



Comme vous n'aurez probablement aucune Attaque de Siège en début du jeu, vous ne serez pas en mesure de détruire les ennemis fortifiés dans la première phase du combat. Vous devrez soit parer leur première Attaque soit subir les dégâts, puis vous pouvez les tuer

dans la phase d'Attaque. Dans la phase d'Attaque, une n'importe quelle attaque fonctionne contre eux (normal, Siège et à Distance), les fortifications n'ont plus d'effet.



Résistance Physique – La résistance physique – ces ennemis sont résistants aux dégâts physiques. Lorsque vous les attaquez, la valeur totale de vos Attaques est réduite de moitié (arrondi vers le bas), sauf pour les attaques de Feu ou de Glace. Jetez un oeil à ces Ironclad Orcs : ils ont une Armure de 3, mais ils ont une résistance physique. Pour les tuer avec des attaques physiques, vous aurez besoin d'une Attaque de 6, étant donné que la valeur totale de vos attaques est réduite de moitié.



Cependant, une Attaque de Glace de 3 ou Attaque de Feu de 3 fonctionnera, étant donné que la résistance s'applique uniquement aux Attaques physiques. Vous pouvez également combiner les Attaques – par exemple une Attaque de Feu de 2 et un Attaque physique de 2 (qui peut être joué avec deux cartes posées latéralement), suffiraient. L'Attaque physique est réduite de moitié, mais l'Attaque de Feu est comptée dans son intégralité.

Les Capacités d'Attaques

Certains ennemis ont des capacités spéciales qui s'appliquent dans la phase de Parade :



Vif – Si un ennemi est vif, il est plus difficile à parer. Pour parer son attaque, vous devez jouer une Parade égale à deux fois (ou plus) de sa valeur d'Attaque. Cela signifie qu'une Attaque vive de 3 peut soit être bloquée par une Parade de 6, soit vous pouvez la laisser passer et elle inflige 3 dégâts dans la phase suivante.



Brutal – Si un ennemi est brutal, il est très dangereux. Si vous ne parvenez pas à parer une telle attaque, elle inflige double de dégâts dans la prochaine phase. Cela signifie soit une Attaque brutale de 3 peut être bloquée par une Parade de 3, soit elle passe et inflige 6 points de dégâts.



Toxique – Si un ennemi est toxique, les Blessures qu'il inflige ont des effets secondaires. Quand une Unité est Blessée par un tel ennemi, deux cartes Blessures sont posées sur l'Unité (et elle doit être Soignée deux fois pour récupérer – voir la section Soins page 12). Si un Héros est Blessé par un ennemi toxique, pour chaque carte Blessure qui va dans sa main, une autre carte Blessure est mise dans sa pile de défausse. Celles-ci représentent l'effet retardé du poison : elles ne font rien maintenant, mais elles se montreront dans les prochains rounds.



Paralysant – Il est extrêmement dangereux de ne pas bloquer l'attaque d'un ennemi paralysant. Une Unité blessée par un tel ennemi est immédiatement détruite (retirée de la partie). Si un Héros prend une ou plusieurs Blessures, le joueur défausse immédiatement toutes les cartes non-Blessures de sa main. Cela signifie qu'il ne sera pas en mesure de combattre, à moins qu'il ait des Unités Prêtes à utiliser.



Les Invocations d'Attaque



Certains ennemis n'ont aucune valeur d'Attaque : à la place ils possèdent une icône d'Invocation d'Attaque. Ces ennemis n'attaquent pas personnellement, à la place ils sont capables d'invoquer un monstre pour vous attaquer.



Si vous détruisez un de ces ennemis pendant la phase d'Attaque à Distance et de Siège, ignorez l'icône étant donné que l'ennemi est déjà vaincu. Si cela n'est pas le cas, alors au début de la phase de Parade, l'ennemi invoque un monstre : tirer un jeton aléatoirement dans la pile ennemi marron pour découvrir ce qui est invoqué. Le monstre invoqué remplace alors l'ennemi invoquant pour les phases de Parade et d'Attribution des Dégâts : ce qui signifie que vous pouvez soit parer son attaque, ou faire face aux dégâts qu'il inflige. Toutes les capacités spéciales du monstre invoqué s'appliquent. Que vous ayez paré le monstre ou pris les dégâts, le monstre disparaît : vous défaussez le jeton et vous ne marquez pas de point de Renommée. Dans la phase d'Attaque, vous attaquerez de nouveau l'ennemi d'origine.

Lorsque vous révélez un Invoqueur Orque, vous devriez montrer quelques jetons manon aux joueurs pour leur expliquer. En particulier, les prévenir à propos de la paralysie, et leur expliquer la règle du KO (à cause des Minotaures), pour que les nouveaux joueurs soient conscients des dangers auxquels ils peuvent être confrontés.

K.O.

Si, au cours d'un combat, votre Héros encasse un nombre de Blessures

égal ou supérieur à sa Limite de Main non modifiée (soit, le numéro sur votre jeton de Niveau), il est immédiatement assommé et vous devez vous défausser de toutes les cartes non-Blessures de votre main (comme quand vous êtes paralysé). Gardez une trace du nombre de cartes Blessure que votre Héros prend au cours d'un combat. (Il existe des cartes qui blessent un Héros qui les utilise : celles-ci comptent aussi dans un KO si elles sont utilisées pendant le combat.) Les Blessures déjà présentes dans

voire main au début du combat ne comptent pas dans ce total.

En expliquant cela aux joueurs, vous devriez leur montrer le jeton ennemi Minotaure manon. Laissez-les réfléchir à ce qu'il implique quand il n'est pas prêt à partir de leurs stats de départ (Armure 2, limite de main 5).

Exemple de Combat

Le schéma suivant montre quatre façons d'agir contre un jeton Wolf Riders. Vous devez être en mesure de comprendre cet exemple, sans explication détaillée.



SOIN

Nous venons de voir combien il est facile de prendre des Blessures. Il n'est pas si facile de s'en débarrasser.

Les Cartes Blessure



Comme décrit précédemment, les cartes Blessure de votre main sont complètement inutiles et elles ne peuvent être défaussées dans des circonstances normales. Elles encombrant votre main en handicapant votre Limite de main.

Même si vous parvenez à les défausser (voir *Se Reposer*), elles restent alors dans votre deck, et vous finirez par les piocher de nouveau lors du prochain Round.

Les cartes Blessures peuvent entrer dans votre deck par d'autres moyens, comme les attaques toxiques. Aussi, si vous avez des Blessures dans votre main à la fin du Round, elles sont mélangées ensemble avec vos autres cartes. Un deck bourré de cartes Blessure est lent et inefficace. C'est une bonne raison pour débarrasser de votre main de toutes ces cartes Blessure dès que cela est possible : par le biais des Soins.

Les Unités Blessées

Une Unité Blessée ne peut être activée ou assignée pour de nouveaux dégâts. Elle est totalement inutile jusqu'à ce qu'elle soit Soignée (ou remplacée par une nouvelle en bonne santé).

Obtenir des Points de Soins

Heureusement, quelques cartes et capacités d'Unité procurent des points de Soins (Soins X signifie que vous obtenez X points de Soins).

Vous pouvez jouer ces effets n'importe quand durant votre tour, sauf pendant un combat (il n'est pas possible de soigner une Unité Blessée au cours de la phase d'Attribution des Dégâts afin de l'utiliser dans la phase d'Attaque du même combat). Vous les jouez comme vous le faites avec les autres cartes : elles peuvent être cumulées ou alimentées par du mana pour procurer des effets plus puissants. Les autres cartes ne peuvent pas être jouées latéralement pour obtenir des points supplémentaires de Soins.

Les points de Soins peuvent aussi être combinés avec les soins achetés dans un village : voir la section Interaction avec les Villages page 9.

En conséquence, vous aurez une quantité de points de Soins : par exemple, vous jouez une carte qui procure Soins 1, activez une unité qui procure Soins 2, et achetez 3 soins pour 9 points d'Influence dans

le village : vous avez 6 points de Soins au total. Maintenant, vous pouvez les dépenser.

Dépenser des Points de Soins

Pour un point de guérison, vous pouvez vous débarrasser d'une carte Blessure de votre main. Reposez-la sur la pile des Blessures. Vous ne pouvez guérir que des cartes Blessure que vous avez dans votre main (et non celles de votre pile de défausse ou de votre deck Action).

Vous pouvez également soigner les Unités Blessées. Pour ce faire, vous devez dépenser des points de guérison égale au niveau de l'Unité (le chiffre romain dans le coin supérieur droit de la carte de l'Unité). Retirez-lui une carte Blessure et reposez-la sur la pile des Blessures. Si une Unité a deux cartes Blessure posées sur elle (parce qu'elle a été blessée par une attaque toxique), vous devez la guérir deux fois pour soigner complètement l'Unité.

C'est à vous de décider comment dépenser les points de Soins : vous pouvez soigner plusieurs Blessures de votre main, soigner une ou plusieurs Unités, ou diviser les Soins à votre guise.

SE REPOSER

Vous pouvez décider de vous reposer au lieu de jouer un tour normal, surtout quand vous avez des cartes Blessures dans votre main et aucun moyen de les soigner.

Quand vous vous reposez, vous ne pouvez pas vous déplacer, et vous ne pouvez pas jouer d'actions (telles que interagir ou combattre). Vous êtes autorisé à jouer des cartes Spéciales et des effets de Soins et vous pouvez également utiliser une case qui offre un avantage à la fin du tour (tel que les Mines à Cristaux ou les Clairières Magiques.)

En outre, vous devez vous défausser d'une carte non-Blessure, et de n'importe quelle quantité de cartes Blessure. Méfiez-vous, ce n'est pas la même chose que le soin. Les cartes vont dans votre pile de défausse, de vieilles Blessures se manifesteront à nouveau dans le futur.

Épuisement

Un Héros est épuisé quand il n'a plus que des cartes Blessure en main au début de son tour. Dans un tel cas, il révèle sa main, et tout ce qu'il peut faire avec ses cartes ce tour-ci est de se défausser d'une Blessure.

Cependant il ne perd pas son tour, et il peut utiliser les capacités de soin et les capacités spéciales de ses Unités, mais à l'identique d'un Repos normal. Il ne peut pas se déplacer ou jouer une action. S'il est sur une case qui procure un avantage à la fin du tour, il peut encore l'utiliser.

CLAIRIÈRE MAGIQUE



La Clairière Magique a deux effets :

Essence de Soins

Si vous y terminez votre tour, vous pourrez retirer une carte Blessure de votre main ou de votre pile de défausse. Notez que ce n'est pas un soin normal : vous ne pouvez pas l'utiliser pour soigner des Unités. Cependant, elle vous permet de chercher dans votre pile de défausse une carte Blessure : ce qui n'est pas possible avec le Soins normal.

Imprégné de Magie

Si vous y commencez votre tour, vous obtiendrez un jeton de mana doré. Prenez un jeton de la réserve. Vous devez l'utiliser avant la fin du tour, sinon il disparaît.

La Nuit, prenez un jeton de mana noir à la place. Vous allez apprendre à quoi ils servent quand la première Nuit arrivera.

MINES DE CRISTAL



Les mines sont faciles à utiliser : si vous terminez votre tour sur une mine, vous obtiendrez un cristal de la couleur correspondante (vert dans le cas de la mine révélée ci-contre). Mettez-le dans votre Inventaire. Notez que cela a lieu

après avoir annoncé le fin de votre tour, donc vous ne pouvez pas utiliser le cristal durant ce tour-ci.

Vous pouvez obtenir plus de cristaux si vous restez sur une mine plusieurs tours consécutifs. Remarquez vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cristaux de la même couleur dans votre Inventaire en même temps.

Notez également que si vous annoncez le fin du Round, vous ne jouez pas votre tour, et vous n'obtiendrez rien de la mine, tout comme vous ne pouvez jeter une Blessure à partir d'une Clairière Magique.

REVENIR SUR UNE DÉCISION

Le jeu offre de nombreuses options sur la façon de jouer votre tour. Les Joueurs devraient être autorisés à changer d'avis et à reprendre leurs cartes ou revenir sur les actions. Si vous insistez sur le fait qu'un joueur se doit de respecter ses déplacements, et de ne lui permettre aucun retour en arrière, le jeu peut devenir beaucoup plus lent étant donné que les joueurs consacreront beaucoup plus de temps à planifier leurs tours. Il est beaucoup plus facile pour un joueur d'essayer et de combiner les cartes et le mana devant lui sur la table, jouer son tour, changer d'avis, et de le faire une nouvelle fois d'une manière différente.

Cependant, il y a certaines choses sur lesquelles vous ne pouvez pas

revenir. Chaque fois que vous divulguez une nouvelle information (par exemple, explorer le plateau, tirer une carte, ou révéler un jeton ennemi caché), vous ne pouvez pas annuler cette action, ou revenir en arrière et modifier des actions avant cet événement. La même chose s'applique pour toute action qui implique un élément aléatoire (par exemple un jet de dé).

Exemple: Vous jouez une carte Mouvement alimentée par un dé de mana provenant de la Source pour révéler une tuile du plateau. Vous voyez qu'il y a un village à côté de vous sur la nouvelle tuile et vous souhaitez reprendre le mana dépensé pour jouer plus de cartes Mouvement de votre main à la place, de sorte que vous

puvez utiliser un dé de mana différent pour vous aider à recruter une Unité du village. Cependant, vous ne pouvez pas annuler cette action précédente, puisque vous avez révélé une nouvelle information.

En revanche, imaginez que vous avez utilisé un mana pour aller vers des Cinqes Maraudeurs, vous les défiez en combat, puis vous réalisez que vous avez besoin de mana pour le combat. Vous pouvez modifier la combinaison de cartes et capacités que vous avez utilisées pour accéder à la case, ou même de décider de faire quelque chose de totalement différent, puisque vous n'avez pas révélé de nouvelles informations.

VI. COMMENÇONS DÈS MAINTENANT

Maintenant les Joueurs doivent en savoir assez pour commencer la partie. Ils savent comment jouer leurs tours, et savent comment agir avec les sites de la partie révélée du plateau. Ils peuvent choisir une Tactique et commencent à jouer le premier tour. Ils n'ont pas besoin de connaître davantage de règles pour le moment.

Tactiques

Les joueurs choisissent leurs tactiques dans l'ordre déterminé par les Jetons Ordre du Round qui ont été triés au hasard lors de la mise en place.

Le joueur dont le pion est le dernier choisi en premier (dans les tours suivants, le joueur avec la plus basse Renommée choisi en premier, les Jetons Ordre du Round sont utilisés uniquement pour départager les égalités.)

Les joueurs choisissent les Tactiques après la mise en place, lorsque toutes les informations pertinentes ont été révélées : les Usines disponibles ont été révélées, les monstres sur le plateau sont connus, les dés de mana de la Source ont été jetés, et chacun des joueurs connaît le contenu de sa main de départ.

Maintenant, les joueurs doivent prendre le temps de lire les cartes Tactiques ; la plupart d'entre elles ont un effet ou une capacité, et chaque joueur voudra en choisir une qui convient le mieux à sa situation. En règle générale, plus haut est le numéro de la carte, plus grand est l'avantage qu'elle procure (mais ce joueur jouera son tour tardivement dans le Round).

- Certains de ces effets s'appliquent immédiatement lors de la prise de la carte : faites ce qui est indiqué sur la carte. Une fois l'ordre des joueurs déterminé, vous pouvez retourner la carte face cachée de manière à ce que le texte ne vous déconcentre pas.
- Certains peuvent être utilisés une fois par Round : gardez les cartes de ce genre face visible devant vous. Une fois que vous avez utilisé sa capacité, retournez la face cachée pour marquer qu'elle a été utilisée.
- Certains d'entre eux donnent un avantage permanent (à chaque tour). Gardez-les face visible devant vous pendant tout le Round.

Une fois que tous les joueurs ont leurs cartes Tactiques, réorganisez les Jetons Ordre du Round selon les chiffres des cartes Tactiques, avec le plus petit nombre au-dessus. C'est l'ordre du jeu pendant tout ce Round.

Jouer

Le joueur avec le Jeton Ordre du Round le plus haut peut commencer son tour. Pendant les premiers tours, tous les joueurs doivent surveiller attentivement ce que le joueur actif fait, pour s'assurer qu'ils comprennent les règles.

Chaque fois que vous révélez une nouvelle tuile Plateau, consultez le chapitre VII. Révéler des Nouvelles Tuiles. Il y a une description plus détaillée des nouveaux sites de cette tuile, et également de nouvelles règles qui pourraient se rapporter à ces sites.

Quand quelque chose d'extraordinaire se produit, consultez le chapitre VIII. Autres Événements Importants (page 17). Ces situations incluent :

- Quand un joueur franchit un nouveau niveau.
- Quand le Round se termine.
- Quand quelqu'un décide que c'est le bon moment pour attaquer un autre joueur (si vous le permettez).

Quand la ville est révélée, chaque joueur joue son dernier tour, et la partie est terminée. Suivre les instructions du chapitre IX, La Fin de Partie (page 18).

(-: BONNE CHANCE, ET AMUSEZ-VOUS BIEN :-)

VII. RÉVÉLER DES NOUVELLES TUILES

RÉVÉLER UNE FORTERESSE (TUILE 3)



Recherchez et lisez la carte Description Forteresse.

Quand une case Forteresse est révélée, placez-y un jeton ennemi gris face caché. Si un joueur se déplace vers une case adjacente à la Forteresse

pendant un Round de Jour, révélez le jeton. Il reste face visible, même la Nuit. Si le jeton n'est pas révélé avant que la Nuit arrive, il reste face caché pendant toute la Nuit à moins que quelqu'un se déplace sur la case et prenne d'assaut la forteresse.

Le jeton gris représente la garnison de la forteresse. Contrairement aux ennemis errants, la garnison se trouve juste derrière les murs de la forteresse. Il ne limite pas les déplacements vers les cases adjacentes, et vous ne pouvez pas les attaquer d'une case adjacente. Pour les combattre, vous devez vous déplacer sur la case et prendre d'assaut la forteresse.

Prendre d'Assaut

Lorsque vous entrez dans une case avec un site fortifié (une forteresse, une tour de mage, ou une ville) lors d'un déplacement, vous devez prendre d'assaut le site (dans notre cas, la forteresse). Votre mouvement se termine immédiatement, et vous devez combattre les défenseurs. Cela signifie que vous ne pouvez pas passer à travers les sites fortifiés invisibles, sans interrompre votre déplacement.

Contrairement aux victoires sur des ennemis errants, prendre d'assaut un site fortifié n'est pas perçu positivement par les habitants des environs : chaque assaut vous donne -1 en Réputation.

Ensuite, le combat s'engage. Si vous arrivez à vaincre l'ennemi, non seulement vous obtenez de la Renommée pour l'avoir vaincu, mais vous avez aussi conquis la forteresse et en devenez son nouveau propriétaire. Posez un de vos Jetons Bouclier sur celle-ci pour marquer que vous êtes celui qui a conquis cette forteresse. À partir de maintenant, vous pouvez profiter des avantages de cette forteresse.

Si vous ne parvenez pas à vaincre l'ennemi, votre assaut échoue. Vous revenez dans la case d'où vous êtes venu pour arriver à la forteresse. Vous pouvez tenter un nouvel assaut le tour suivant (mais vous allez obtenir de nouveau -1 en Réputation).

Ennemis fortifiés

Les ennemis dans une forteresse sont fortifiés comme s'ils avaient le symbole "fortifié" sur leur jeton. Les Attaques à Distance ne peuvent pas cibler ces ennemis pendant la phase d'Attaques à Distance et de Siège. Pour les vaincre, vous devez soit utiliser uniquement des Attaques de Siège, soit attendre jusqu'à la phase d'Attaque (dans la phase d'Attaque, n'importe quelle type d'Attaque peut être utilisée contre eux, y compris les Attaques à Distance).

Si l'ennemi défendant un site fortifié possède déjà la capacité Fortifié sur son jeton, il est doublement fortifié : les Attaques de Siège ne peuvent pas être utilisées contre lui au cours de la phase d'Attaques à Distance et de Siège.

Assaut et Ennemis Errants

Prendre d'assaut fait partie d'un déplacement. Si le déplacement se traduisant par une prise d'assaut remplit les conditions de provocation d'ennemis errants (c'est à dire quand à la fois la case d'où vous démarrez l'assaut et celle du site que vous allez prendre d'assaut sont adjacentes à ce monstre), les ennemis provoqués se joindront à la bataille, et vous devrez batailler contre eux et les ennemis en garnison en même temps. Les ennemis provoqués ne gagnent pas l'avantage d'être fortifié par le site que vous prenez d'assaut et vous

êtes par obligé de vaincre les ennemis errants pour conquérir la forteresse.

Il est recommandé de défilier et vaincre les ennemis déchainés en premier et de reporter votre assaut à un tour ultérieur, ou, de se déplacer de façon à ne pas les provoquer. Si vous voulez l'oser, vous pouvez essayer de combattre les deux en même temps : voir la section Révéler des Ruines de ce chapitre (page 16), pour savoir comment combattre plusieurs ennemis à la fois.

Contrôler une forteresse

Si vous avez conquis une forteresse, posez votre Jeton Bouclier sur elle. Vos forteresses vous donneront deux avantages :

Primo vous pourrez y recruter des Unités avec l'icône forteresse , grâce à l'interaction, comme dans un village. Vous ne pourrez pas

recruter d'Unité dans le même tour où vous avez conquis la forteresse puisque l'assaut de la forteresse a utilisé votre action du tour.

Secundo vos forteresses vous fourniront du matériel. Si vous mettez fin à votre tour dans une forteresse en votre possession ou sur une case adjacente, votre limite de main sera temporairement augmentée de 1 pour chaque forteresse que vous contrôlez. Cela vous permettra de piocher plus de cartes à la fin de votre tour. Par exemple, si vous possédez trois forteresses n'importe où sur le plateau, votre Limite de Main est augmentée de 3 par rapport à celle imprimée sur votre Jeton de Niveau (si vous finissez votre tour dans ou à côté de l'une de vos forteresses.)

Prendre d'Assaut une Forteresse Ennemie

Les joueurs peuvent prendre d'assaut les forteresses déjà conquises. Si le propriétaire est dans sa forteresse, cela sera considéré comme

une attaque contre lui (voir Combat Joueur contre Joueur page 18).

Si le propriétaire de la forteresse est absent, piochez au hasard un jeton ennemi gris quand vous prenez d'assaut la forteresse. Il s'agit de sa garnison et vous le combattez de la même façon que lorsque vous prenez d'assaut une forteresse neutre (il est fortifié). Si vous arrivez à le vaincre, vous obtiendrez de cet ennemi seulement la moitié de ses points de Renommée (arrondi au supérieur), mais la forteresse est désormais vôtre : retirez le Jeton Bouclier de l'autre joueur et remplacez-le par l'un des vôtres. Si vous ne réussissez pas, défaussez le Jeton ennemi et un nouvel ennemi gris sera pioché au hasard pour défendre la forteresse la prochaine fois qu'elle sera prise d'assaut. Retournez sur la case d'où vous avez lancé l'assaut.

Toute tentative d'assaut d'une forteresse d'un autre joueur (si son propriétaire est présent ou non) provoque également la perte d'1 point de Réputation.

RÉVÉLER UNE TOUR DE MAGE (TUILE 4)



Recherchez et lisez la carte Description Tour de Mage.

Les tours de mage neutres se comportent de la même manière que les forteresses neutres, sauf qu'il y a un jeton ennemi violet en garnison au lieu d'un jeton

gris. Comme pour la forteresse, ce Jeton sera révélé lorsque quelqu'un s'approchera à côté pendant le Jour, mais restera caché la Nuit, sauf si un joueur le prend d'assaut.

Les règles pour prendre d'assaut une tour de mage sont les mêmes que celles pour prendre d'assaut une forteresse, y compris le fait que les défenseurs sont fortifiés et que vous obtenez -1 en Réputation. Notez que la tour de mage que vous venez de révéler est dans un décrier : pendant le Jour, vous aurez besoin de 5 points de Mouvement pour la prendre d'assaut.

Offre des Sorts

Lorsque vous révélez la première tour de mage, vous devez aussi préparer l'offre des Sorts : retournez les trois premières cartes en haut du deck Sort et posez-les en colonne dessous.

Remarque : Dans les parties suivantes, l'offre des Sorts est révélée en début de partie, mais au cours de la première partie, il est préférable de le faire de cette façon afin que les joueurs aient moins de cartes à examiner lors de la mise en place et cela vous évitera de répondre à des questions inutiles telles que "quels sont ces cartes et comment puis-je les acquérir ?"



Tours de Mage Conquises

Lorsque vous avez conquis une tour de mage, posez votre Jeton Bouclier sur elle. Contrairement aux forteresses, cela ne signifie pas que la tour est la vôtre, cela rappelle à tout le monde que c'est vous qui avez bésé la résistance de sa garnison. Comme récompense pour avoir conquis une tour de mage, vous gagnez un Sort de l'offre des Sorts à la fin de votre tour.

Une fois une tour conquise, les mages sont prêts à coopérer avec n'importe qui : n'importe quel joueur peut interagir avec une tour conquise, peu importe qui l'a conquise.

Recruter

Il est possible d'y recruter des Unités avec l'icône tour de mage , suivant les règles habituelles de recrutement d'Unité.

Acheter des Sorts

De plus, vous pouvez y acheter des Sorts. Vous pouvez acheter n'importe quel sort dans l'offre des Sorts. Vous devez payer 7 points d'Influence, et aussi un mana de la même couleur que le Sort que vous voulez acheter. Il n'est pas facile d'acheter des sorts ! Rappelez-vous, vous pouvez utiliser uniquement un mana de la Source, donc il faut soit générer 7 points d'Influence sans utiliser de mana, soit trouver un moyen d'utiliser plus de mana durant votre tour.

Prenez le Sort choisi et posez-le sur le dessus de votre deck Action. Ainsi le Sort viendra dans votre main bientôt (probablement à la fin de votre tour) et vous pourrez l'utiliser plus tard dans le Round.

Révélez alors une autre carte du dessus du deck des Sorts, il y a donc trois Sorts dans l'offre des Sorts. Le nouveau Sort révélé est toujours

placé à la position la plus haute de la colonne de l'offre ; avant de l'ajouter, vous devez déplacer les autres sorts vers le bas pour combler l'écart de celui que vous avez pris.

Gagner un Sort en Récompense

Comme n'importe quelle autre récompense de combat, vous choisissez votre Sort à la fin de votre tour. Il s'agit d'accélérer le déroulement du jeu ; vous pouvez prendre votre temps pour lire les Sorts de l'offre et prendre votre décision, tandis que d'autres joueurs jouent leur tour.

Un Sort gagné en tant que récompense est posé sur le dessus de votre deck Action, comme si vous l'aviez acheté au cours d'une interaction (sauf que vous ne payez pas d'Influence ou de mana pour le faire). Une fois que vous avez choisi, reconstituez l'offre, et déplacez les cartes restantes vers le bas si besoin.

Vous réclamez vos récompenses avant de tirer de nouvelles cartes, de sorte que le nouveau Sort sera probablement pioché aussitôt.

Lancer des Sorts

Les Sorts sont des cartes très puissantes. Toutefois, même leur effet de base nécessite d'utiliser du mana. Pour lancer son effet le plus puissant, vous aurez besoin de deux manas : l'un pour la couleur du Sort, et un noir. Cela signifie que l'effet le plus puissant d'un Sort ne peut être lancé que la Nuit puisqu'un mana noir ne peut être utilisé pendant le Jour. Même ainsi, ce n'est pas facile, car si vous utilisez un dé de mana noir de la Source, vous devez fournir un autre mana à partir de vos propres réserves.

Même les cartes de Sorts les plus puissantes, cependant, peuvent être jouées latéralement pour procurer 1 point de Mouvement, d'Influence, d'Attaque ou de Parade.

Ennemis violets

Pour prendre d'assaut une tour de mage, vous devez vaincre un ennemi violet. Les ennemis violets sont pour la plupart des groupes de mages et de golems. Les mages ont souvent recours aux Attaques de Feu ou de Glace, et les mages et les golems sont tous deux résistants à certains éléments. Quand une tour de mage est révélée pour la première fois, montrez quelques jetons violet aux joueurs et expliquez leur comment ils fonctionnent. Puis mélangez-les et placez-en une face caché en tant que garnison de cette tour de mage.

Couleurs d'Attaque

Tous les ennemis que vous avez rencontrés jusqu'à présent ont utilisé des Attaques physiques (chiffre d'attaque est indiqué sur une icône de poing gris). Maintenant, vous ferez face à des Attaques de Feu et de Glace.



Cette icône signifie que vous êtes face à une Attaque de Feu. Elle fonctionne comme une Attaque normale, sauf que :

- Le seul type de Parade qui est totalement efficace contre une Attaque de Feu est une Parade de Glace. Si vous utilisez des Parades normales (y compris les cartes jouées latéralement), ou des Parades de Feu, elles ne seront pas efficaces et leur valeur totale sera réduite de moitié (arrondi vers le bas).

- Si vous assignez des dégâts causés par une Attaque de Feu à une Unité, cela fonctionne de la même manière, sauf qu'une Unité avec une résistance Physique n'en retire aucun avantage. Contre une Attaque de Feu, seules les Unités avec une résistance au Feu  sont résistantes (résistance au Feu contre les Attaques de Feu fonctionne exactement comme la résistance Physique contre les attaques Physiques).



Les Attaques de Glace fonctionnent comme des Attaques de Feu, sauf que seules les Parades de Feu sont totalement efficaces contre elles (les autres sont réduites de moitié), et seule la résistance à la Glace  s'applique lors de l'attribution des dégâts à une Unité.

Rappelez-vous ! Le meilleur moyen de contrer une attaque élémentaire est de jouer les Parades de l'élément opposé, ou (si vous ne la parez pas) d'avoir des Unités résistantes au même élément.

Exemple : Imaginez que nous sommes confrontés à une Attaque de Glace 5. Pour la Parer, nous pouvons jouer un total de Parade de Feu 5, ou toute autre combinaison de Parade 10 (normale ou Glace). Nous pouvons également combiner les Parades de Feu ou autre ; par exemple, si nous jouons Parade de Feu 3, puis Parade 4 (y compris les cartes jouées latéralement). Les Parades autre que Feu sont réduites de moitié, 2 dans notre cas, ce qui est juste assez. Si vous ne la bloquez pas et que nous voulons assigner les dégâts à une Unité, le meilleur moyen est d'utiliser une Unité avec une résistance à la Glace. Si elle a au moins une Armure de 3, elle va absorber tous les dégâts (3 dégâts seront absorbés par la résistance, puis le reste Blessera l'Unité) ; et si elle a une Armure de 5 ou plus, elle ne sera même pas blessée par l'attaque !

Résistances Ennemies

Vous avez déjà rencontré une résistance Physique sur un ennemi. Maintenant, nous rencontrons des ennemis qui sont résistants au Feu, à la Glace, ou même plusieurs types d'Attaque.



Toutes les résistances fonctionnent de la même manière : la valeur totale de toutes les Attaques dont l'Unité est résistante est à diviser par deux, arrondi vers le bas. Par exemple, pour vaincre le Golem de Glace montré ici, une Attaque de Feu 4 serait suffisante en soi. Mais si vous utilisez des Attaques physiques et/ou de Glace, il faudra un total d'Attaque d'au moins 8 pour le vaincre.



Résistance aux Effets Spéciaux

Les ennemis résistants à un élément ont un avantage de plus : ils sont insensibles aux effets spéciaux de combat de cette couleur.

Chaque fois qu'une carte rouge (ou une capacité d'Unité payée par un mana rouge) agit sur un ennemi, les ennemis avec une résistance au Feu ne peuvent pas être ciblés par cet effet. Chaque fois qu'une carte rouge (ou un texte rouge sur une Unité) applique un effet "tous les ennemis", les ennemis résistants au Feu ne sont pas affectés. Même chose pour les cartes bleues (ou les capacités d'Unité payées avec un mana bleu) et les ennemis avec une résistance à la Glace.

Cela vaut pour les effets spéciaux de combat seulement, pas pour les Attaques. Notez la différence :

- Attaque 4 est une Attaque physique, même si elle est sur une carte rouge, et elle est efficace contre les ennemis résistants au Feu.
- Attaque de Feu 4 est une Attaque de Feu, son efficacité est réduite de moitié lorsqu'elle est utilisée contre les ennemis résistants au Feu.
- "Détruire la cible ennemie" ou "tous les ennemis obtiennent Armure -1" sont des effets spéciaux, s'ils sont sur une carte Action rouge ou une carte Sort rouge, ils n'affectent pas du tout les ennemis résistants au Feu.

RÉVÉLER UN MONASTÈRE (TUILE 5)



Recherchez et lisez la carte Description Monastère.

N'importe quel joueur peut y recruter des Unités avec l'icône monastère et s'y soigner. À cet égard, un monastère est un peu comme un village amélioré.

S'entraîner

Quand un monastère est révélé, vous piochez immédiatement une carte du deck Action Avancée et vous la posez dans l'offre des Unités (et non dans l'offre des Actions Avancées). Elle symbolise le savoir des moines et elle peut être apprise dans n'importe quel monastère.

Vous pouvez apprendre l'une de ces Actions Avancées par une interaction : le coût est de 6 points d'Influence. Si vous l'achetez, posez-la sur le dessus de votre deck Action (vous la piocherez probablement à la fin de votre tour).

Vous pouvez acheter plusieurs Actions Avancées de cette façon en un seul tour, pour autant qu'il y en ait plusieurs de disponible (dans le cas où plusieurs monastères sont présents sur le plateau) et que vous puissiez générer suffisamment d'Influence pour les payer.

Les Actions Avancées de l'offre des Unités ne sont pas remplacées avant le début du prochain Round.

S'il reste des Actions Avancées dans l'offre des Unités à la fin du Round, elles sont défaussées en dessous du deck Action Avancée, puis une nouvelle carte Action Avancée est ajoutée à l'offre des Unités pour chaque monastère présent sur le plateau (sauf ceux qui ont été incendiés).

Brûler un Monastère

Pendant que vous êtes dans un monastère, vous pouvez décider d'essayer d'y mettre le feu en tant qu'Action du tour (si vous n'avez pas encore joué votre action du tour : et surtout pas après avoir interagi dans le monastère). Pour ce faire, annoncez votre tentative. Vous obtiendrez immédiatement -3 en Réputation.

Il y a toujours quelqu'un prêt à défendre le monastère : piochez au hasard un jeton ennemi violet et combattez-le. Vos Unités ne vous aideront pas dans ce combat, car ils sentent ce que vous faites et très malin : vous ne pouvez ni les activer, ni utiliser leurs capacités, ni leur assigner des dégâts.

Si vous gagnez le combat, vous gagnez un Artéfact à la fin de votre tour (voir ci-dessus), et le monastère est réduit en cendres. Marquez la case avec un de vos jetons Bouclier. À partir de maintenant, il n'a plus de fonction, comme s'il s'agissait d'une case vide. (Vous ne retirez pas l'Action Avancée ajoutée à l'offre des Unités par ce monastère, car elle peut encore être apprise ailleurs, mais vous n'ajouterez pas une nouvelle Action Avancée pour ce monastère au début du Round suivant.)

Si vous échouez, rien ne se passe, et seulement la position de votre jeton Réputation (et peut-être quelques cartes blessures dans votre main) vous rappelleront ce que vous avez tenté de faire.

Gagner un Artéfact

Gagner un Artéfact se passe toujours à la fin de votre tour, toujours dans le but de ne pas ralentir le jeu.

Piochez deux cartes du deck Artéfact, et regardez-les. Choisissez l'une d'elles et posez-la sur le dessus de votre deck Action. Remettez l'autre carte Artéfact en dessous du deck Artéfacts.

Si jamais vous gagnez plus d'un Artéfact pendant votre tour, piochez autant de cartes du deck Artéfact, plus une carte. Remettez celles que vous souhaitez gagner sur le dessus de votre deck dans n'importe quel ordre, et retournez celle qui reste en dessous du deck Artéfact.

Utiliser des Artéfacts

Les Artéfacts fraîchement acquis sont mis sur le dessus de votre deck, afin que vous les ayez dans votre main très tôt. Il y a plusieurs façons d'utiliser les Artéfacts :

- La partie supérieure de l'Artéfact décrit l'effet de base. Jouez-le comme vous le feriez pour n'importe quelle autre carte. A la fin de votre tour, défaussez-le avec les autres cartes jouées pendant le tour.
- Ou bien, vous pouvez décider d'invoquer la capacité ultime de l'Artéfact en jouant l'effet de la partie inférieure. Conséquence : l'Artéfact sera détruit, et retiré du jeu après utilisation.



- Même un puissant Artéfact peut être joué latéralement en tant que Mouvement 1, Influence 1, ou Attaque ou Parade 1, puis il est défaussé normalement à la fin du tour.

Étendards

Les Étendards sont des types spéciaux d'Artéfacts. Leur capacité ultime fonctionne de la même manière : vous pouvez la retirer du jeu pour exécuter l'effet décrit.

La partie supérieure fonctionne différemment. Elle ne fait rien par elle-même, mais vous pouvez affecter l'Étendard à une Unité. L'Unité reçoit alors les bonus ou les effets indiqués sur l'Étendard. Certaines capacités d'étendard ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par Round : retournez-les face cachée quand elles sont utilisées. Retournez-les face visible au début du Round suivant.



Quand un Étendard est confiée à une Unité, elle reste assignée jusqu'à la fin du Round. À la fin du Round, vous pouvez décider soit de garder l'Étendard sur l'Unité pour le Round suivant, soit vous pouvez la mélanger dans votre deck Action. Si vous renvoyez une Unité ou si elle est détruite, posez l'Artéfact dans votre pile de défausse. Vous pouvez l'utiliser à nouveau si vous le piochez (le plus souvent dans un Round ultérieur).

Chaque Unité ne peut contenir qu'un seul Étendard. Si vous souhaitez attribuer un Étendard à une Unité qui en a déjà une, défaussez l'Étendard qu'elle détient et remplacez-le par celui que vous souhaitez attribuer.

Remarque : si il est confiée à une Unité, vous ne pouvez pas utiliser la capacité ultime de l'Artéfact.

RÉVÉLER UNE TANIÈRE DE MONSTRE (TUILE 6)



Recherchez et lisez la carte Description Tanière de Monstre.

Il s'agit du premier site d'aventure que nous rencontrons. Contrairement aux ennemis errants ou aux sites fortifiés (fortresses ou tours de mage), les joueurs peuvent ignorer complètement un site d'aventure, même s'ils sont sur la case. Tant que vous n'avez pas annoncé que vous entrez dans la tanière du monstre, vous pouvez considérer la case comme si elle était vide.

Vous pouvez donc annoncer que vous entrez dans la tanière d'un monstre pour votre action du tour (si vous n'avez pas déjà joué une

autre action : comme combattre un ennemi errant). Ce faisant, piochez un jeton ennemi marron puis combattez-le.

Si vous gagnez, marquez la case avec un jeton Bouclier pour rappeler que c'est vous qui avez réalisé cette aventure. La tanière d'un monstre est conquise et cela n'apporte aucun autre effet pour le reste de la partie. En récompense, vous obtenez au hasard deux orifices (comme pour toute récompense, vous la réclamez en fin de tour). Jetez deux fois un des dés de mana en supplément (pas un de ceux actifs dans la Source), pour découvrir ce que vous avez gagné. Si vous obtenez un mana Or, vous pouvez choisir la couleur de base (même de Nuit). Si vous obtenez un mana Noir, vous obtenez +1 de Renommée au lieu d'un cristal pour ce jet.

Si vous n'avez pas vaincu l'ennemi, vous restez sur la case. Retournez le jeton ennemi vaincu face visible. Il ne doit pas être confon-

du avec les ennemis errants actifs (monstres errants ou Unités en garnison qui ont été révélées), mais si vous préférez, vous pouvez le retourner face cachée. Si vous le faites, alors n'importe qui peut regarder le jeton à tout moment.

Rappelez-vous une tanière de monstre, ainsi que tous les autres sites d'aventure que nous mentionnerons, partagent une règle commune : vous pouvez les ignorer, ou vous pouvez si vous le souhaitez soit traverser leur case, soit mettre fin à votre tour sur cette case sans combattre, même s'il y a un jeton ennemi vaincu dessus.

A noter également : Vous gagnez de la Réputation quand vous éliminez des ennemis errants. Vous perdez de la Réputation quand vous prenez d'assaut des sites fortifiés. Et vous ne gagnez ni ne perdez de Réputation lorsque vous conquérez un site d'aventure : les habitants ne s'en soucient pas.

RÉVÉLER UN DONJON (TUILE 7)



Recherchez et lisez la carte Description du Donjon.

Aucun jeton ennemi n'y est placé (pour l'instant). Ceci est un autre site d'aventure, semblable à la tanière de monstre, vous pouvez ignorer un donjon, même si vous êtes sur sa case. Vous pouvez y descendre en tant qu'action de votre tour.

Lorsque vous descendez dans un donjon, piochez au hasard un jeton ennemi marron à combattre.

Cependant, il y a deux conditions pour ce combat :

- Vous devez le combattre seul, puisque toutes les Unités que vous contrôlez refuse d'entrer dans le donjon avec vous. Elles attendent dehors. Vous ne pouvez ni utiliser leurs capacités, ni leur assigner des dégâts pour ce combat.

- Dans un donjon, les règles de Nuit s'appliquent, même s'il s'agit d'un round de Jour. Ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser de mana or, mais vous pouvez utiliser le mana noir pour Jeter des Sorts aux effets puissants. (Lisez maintenant les règles de la Nuit pour tous si vous avez révélé cette tuile avant la fin du premier Jour.)

Si vous avez vaincu l'ennemi, marquez le donjon avec un jeton Bouclier pour rappeler que c'est vous qui avez réalisé cette aventure. À la fin de votre tour, réclamez votre récompense. Jetez un dé de mana. Si un mana or ou noir est tiré, gagner un Sort, si une autre

couleur est tirée, gagner un Artéfact. (Voir la section Gagner un Sort en Récompense page 14 et Gagner un Artéfact : deux sections que vous devez déjà connaître.)

Si vous échouez, rien ne se passe. Défaussez le jeton ennemi. Le prochain fois que quelqu'un entre dans le donjon, un nouvel ennemi à combattre sera pioché pour ce joueur.

Donjons Conquis

Même si un donjon est marqué d'un jeton Bouclier (il a été conquis, exploré et pillé par un joueur), il peut être exploré à nouveau (par le même joueur ou un autre). Si vous le faites, vous combattez un ennemi marron tiré au hasard dans les mêmes conditions de combat, mais vous ne marquez pas le donjon et vous ne gagnez pas de récompense, vous gagnerez seulement de la Renommée pour avoir vaincu le monstre, comme d'habitude.

RÉVÉLER DES RUINES (TUILE 8)



Recherchez et lisez la carte Description Ruine.

Les Ruines sont un autre type de site d'aventure où vous pouvez vous déplacer sur la case et choisir soit d'ignorer le site, soit d'y entrer. Mais attention, les Ruines peuvent contenir... eh bien... n'importe quoi, y compris les aventures les plus difficiles que l'on peut trouver dans le pays.

Lorsque vous les révélez, placez-y un jeton jaune ruines. Si c'est le Jour, placez le jeton face visible ; si c'est la Nuit, placez-le face caché. Un jeton face cachée n'est pas révélé avant le début d'un round Jour, ou jusqu'à ce que quelqu'un se déplace sur la case.

Les Ruines contiennent deux types différents d'aventure :

Autel Antique



Vous découvrez un ancien autel d'un dieu oublié. Dans ce cas, le jeton représente trois manas d'une couleur particulière. Vous pouvez activer l'autel en payant trois manas de la couleur. Si vous le faites, vous gagnez 7 points de Renommée Immédiatement.

défaussez le jeton ruines et marquez la case avec un jeton Boudier pour rappeler que c'est vous qui avez réalisé cette aventure. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer les trois manas, rien ne se passe.

Ennemis Avec Trésor



Il peut y avoir un trésor secret bien gardé et caché dans les ruines. Dans ce cas, le jeton ruines représente deux jetons ennemis et une récompense.

Lorsque vous entrez dans une telle ruine, il faut ployer les ennemis représentés et les combattre. Si vous ne parvenez pas à vaincre les ennemis, rien ne se passe. Les ennemis restent invaincus sur la case (vous pouvez les garder face visible, mais gardez le jeton ruines au moins partiellement visible, de sorte qu'ils ne soient pas confondus avec des ennemis errants ou des garnisons). Les ennemis vaincus ne sont pas remplacés.

Celui qui a vaincu le dernier ennemi retire le jeton ruines et marque la case avec un jeton Boudier. A la fin de son tour, il réclame la récompense représentée.

Note: Les ennemis Orques et Draconiens rencontrés dans les ruines n'ont pas de valeur de réputation quand ils sont vaincus.

Récompenses

Les récompenses peuvent inclure :

- Une carte Artefact : un vrai trésor ! Vous savez déjà comment gagner un Artefact (voir la section Révéler un Monastère (Tuile 5) page 15).
- Une carte Sort : un grimoire de magie était caché dans les ruines. Vous gagnez un Sort de la même manière que vous le faite lors de la conquête d'une Tour de Mage (voir la section Révéler une Tour de Mage (Tuile 4) page 14).

- Une Action Avancée : les ennemis vaincus gardaient un authentique savoir secret dans ces ruines. Prendre une Action Avancée de l'offre des Actions Avancées (pas une de l'offre des Unités d'un monastère) puis reconstituer l'offre (déplacez les cartes vers le bas puis ajoutez-en une nouvelle en haut).
- Un Ensemble de quatre cristaux : un trésor magique ! Vous gagnez un cristal de chaque couleur de base dans votre Inventaire.
- Une Unité : vous avez secouru des prisonniers et ils seront heureux de vous rejoindre. Vous pouvez recruter n'importe quelle Unité de l'offre, sans payer son coût et quel que soit l'endroit où elle peut être généralement recrutée. Vous devez avoir un jeton de Commandement libre et disponible, ou renvoyer une de vos Unités existantes pour faire de la place. Remarque: Si généralement vous réclamez vos récompenses à la fin du tour avant de résoudre une montée de Niveau, id vous pouvez changer cet ordre. Si la Renommée pour avoir vaincu des ennemis vous permet de monter d'un niveau et donc de gagner un nouveau jeton de Commandement, vous pouvez utiliser le nouveau jeton de Commandement pour recruter l'Unité.

Combattre Plusieurs Ennemis

Les Ruines seront très probablement votre première occasion de combattre deux ennemis à la fois (vous croisez aussi cette situation lorsque les ennemis errants sont provoqués par une prise d'assaut : voir la section Prendre d'Assaut page 13 pour plus de détails). Dans de futurs scénarios, vous pourriez même combattre trois ennemis ou plus à la fois.

Attaquer

Pendant la phase d'Attaque à Distance et de Siège, et dans la phase d'Attaque, vous avez plusieurs options :

- Vous pouvez effectuer une grosse attaque pour éliminer plusieurs ennemis en même temps. Pour se faire, votre Attaque doit être égale ou supérieure à l'Armure totale de tous les ennemis choisis. Ceci peut être avantageux, surtout si vous avez des cartes puissantes qui génèrent plus d'Attaque que ce qui est nécessaire pour éliminer tous les ennemis (puisque toute attaque supplémentaire dépensé contre un ennemi est perdue). En gros, vous agissez contre plusieurs ennemis comme s'ils étaient un seul et même ennemi avec une Armure plus importante.
- Mais méfiez-vous : si l'un des ennemis choisis a une résistance Physique, au Feu ou à la Glace, toutes vos Attaques du type correspondant seront réduits de moitié, même si les autres ennemis du groupe que vous attaquez n'ont pas cette résistance.
- Si vous regrouperez ensemble un ennemi fortifié et un ennemi non-fortifié pour qu'ils soient la cible d'une grande attaque, vous serez contraint à n'utiliser que des Attaques de Siège contre ce groupe.
- Vous pouvez jouer plusieurs attaques dans une phase. De cette façon, vous pouvez combattre des ennemis, individuellement ou en petits groupes ou individuellement un ennemi et le reste en groupe, etc. Cela peut être avantageux en particulier lorsque

- Certains ennemis ont des résistances et d'autres pas. Plutôt que de mélanger toutes vos attaques en même temps (ce qui réduirait toutes les attaques résistées de moitié), vous pouvez éliminer un ennemi résistant en jouant seulement des attaques auxquelles il n'est pas résistant.
- Certains ennemis sont fortifiés et d'autres non. Ainsi, pendant la phase d'Attaque à Distance et Siège, vous ne pouvez utiliser que les Attaques de Siège pour attaquer les ennemis fortifiés, mais vous pouvez utiliser à la fois des Attaques à Distance et de Siège pour attaquer les ennemis non-fortifiés.

Parer

Dans la phase de Parade, vous avez une chance de parer tous les ennemis que vous n'avez pas vaincus. Vous pouvez parer aucun, un ou plusieurs ennemis dans n'importe quel ordre, mais vous ne pouvez pas regrouper plusieurs ennemis ensemble pour le parer avec une parade puissante. Si vous voulez parer plus d'un ennemi, vous devez résoudre les parades contre chacun individuellement.

Assigner les Dégâts

Maintenant, vous devez assigner les dégâts de tous les ennemis qui n'ont pas été vaincus ou bloqués. Vous pouvez le faire dans n'importe quel ordre, mais vous devez assigner les dégâts de tous les ennemis non-parés. Comme avec n'importe quelle attaque, vous pouvez choisir d'assigner des dégâts à vos Unités ou votre Héros.

Mais rappelez-vous :

- Aucune Unité ne peut subir des dégâts deux fois de suite dans un combat, même si elle a survécu à la première affectation des dégâts sans avoir été Blessée parce qu'elle avait une résistance.
- D'un autre côté, vous pourriez, par exemple:
- Activer une Unité avec une Attaque à Distance ou une capacité de Parade dans les deux premières phases de combat pour aider à agir contre un ennemi, puis affectez les dégâts causés par un ennemi non-paré à cette même Unité au cours de la phase Assigner les dégâts.
- Attribuer des dégâts à une Unité Prête, et si elle survit à un combat sans Blessure car elle a des résistances, activez-la dans la phase d'Attaque.

Dans les ruines, vous pouvez rencontrer des jetons ennemis rouges et blancs. Ceux-ci représentent les plus dangereux ennemis que vous trouverez dans le jeu. Certains d'entre eux ont une Attaque de Feu et de Froid. Seules les parades de Feu et de Froid sont efficaces contre ces attaques, et aucune unité ne résiste à ce type d'attaque, à moins qu'elle possède à la fois une résistance à la Glace et au Feu.

Pour avoir un aperçu de toutes les capacités de combat, Consultez la dernière page du livret de règles.

RÉVÉLER LES TUILES 9 À 11

Sur ces tuiles vous ne rencontrerez rien de nouveau, seulement des combinaisons de choses que vous avez déjà vues. Ces tuiles présentent beaucoup d'opportunités de gagner de la Renommée supplémentaire alors que le jeu touche à sa fin !

RÉVÉLER UNE TUILE PRINCIPALE

Si vous révélez la tuile avec une cité, chaque joueur (y compris vous) va jouer un tour de plus, puis la partie se termine. Vous pouvez placer la figurine correspondante de la cité sur sa case, pour la marquer, mais ignorer son cadran pour l'instant. Traiter cette case comme inaccessible.

Si vous avez révélez une tuile Principale sans ville, le jeu continue. Les tuiles Principales contiennent les mêmes éléments que celles de Campagne, à quelques exceptions près. Toutefois, celles-ci sont très semblables à celles que vous avez déjà vues, sauf qu'elles ont des combinaisons d'ennemis plus fortes et des récompenses plus

grandes : la frayère est un site d'aventure semblable à une tanière de monstre, le tombeau est un site d'aventure semblable à un donjon, et les Draconiens sont des ennemis errants similaires aux Orques Maraudeurs. Notez que les descriptions de ces sites similaires sont sur les faces opposées de chacune des cartes Description du Site.

VIII. AUTRES ÉVÈNEMENTS IMPORTANTS

MONTÉES DE NIVEAU

Si un Héros gagne assez de Renommée pour que son Jeton Bouclier sur la piste de Renommée franchisse l'extrémité d'une rangée, il avance au niveau suivant. Un Héros ne peut pas avancer au-delà du niveau 10. Si la Renommée d'un Héros augmente après la fin de la dernière rangée du Plateau de Renommée, continuez à tracer la Renommée en déplaçant le Jeton Bouclier vers la première case de la piste de Renommée, mais ce joueur ne gagnera plus les bonus de Montée de Niveau.

Une Montée de Niveau n'est pas traitée immédiatement, vous la faites après avoir annoncé la fin de votre tour, mais avant de piocher de nouvelles cartes. De cette façon, un autre joueur peut jouer pendant que vous résolvez votre Montée de Niveau. Si vous gagnez plusieurs niveaux au cours d'un même tour, vous les résolvez tous, maintenant, un par un.

Il existe deux types de Montée de Niveau : vérifiez le symbole à la gauche de la rangée sur laquelle votre Jeton Bouclier a avancé pour savoir quel type vous devez résoudre.

Offre des Actions Avancées

Lorsque le premier joueur gagne un niveau, révéléz trois cartes du deck Actions Avancées et disposez-les en une colonne qui représente l'offre des Actions Avancées.



Remarque : dans les parties ultérieures, cette offre est révélée en début de partie, mais au cours de la première partie, il est préférable de le faire de cette façon, afin que les joueurs n'aient pas besoin d'examiner trois cartes en plus qu'ils ne savent pas encore comment gagner.



Montées de Niveau de Compétence



La deuxième rangée sur la piste de Renommée affiche ce symbole. Cela signifie que vous allez obtenir un Jeton de Compétence et une carte Action Avancée lorsque le niveau 2 est atteint.

Le premier joueur à passer au niveau 2 révèle deux Jetons de Compétence du haut de sa pile Compétence. Il doit consulter sa carte description des Compétences pour savoir ce qu'elles font.

Puis, il choisit l'un des Jetons Compétence et le met en face de lui, l'autre est placé dans l'offre des Compétences communes. Au début du tour suivant, il pourra l'utiliser celle qu'il a choisie.

En outre, le joueur choisit une des trois cartes de l'offre des Actions Avancées. Il le met au-dessus de son deck Action, et reconstitue alors l'offre avec une nouvelle carte. Les cartes de l'offre sont décalées vers le bas et une nouvelle est ajoutée en haut de la colonne comme d'habitude.

Quand un autre joueur atteint le niveau 2, il reçoit sa Montée de Niveau exactement de la même manière. Cependant, il a maintenant la possibilité de choisir un Jeton Compétence de l'offre des Compétences communes (le premier joueur à avoir Monté un Niveau n'a pas cette option parce que l'offre des Compétences communes était vide).

Apprendre des autres joueurs

Après qu'un joueur ait révélé ses deux Jetons Compétence, il peut refuser les deux et au lieu de cela prendre un Jeton Compétence de l'offre des Compétences Communes, celui qu'un autre joueur n'a pas choisi et mis ici quand il est Monté de Niveau. S'il le fait, il met le Jeton de Compétence choisi en face de lui et met les deux Jetons qu'il a refusés dans l'offre de Compétence Commune. Il ne peut pas choisir une de ses propres Compétences qu'il a précédemment choisi de ne pas prendre.

En outre, il prend une carte Action Avancée. Toutefois, il ne peut pas choisir librement dans l'offre cette fois, il ne peut prendre que celle qui a la position la plus basse dans l'offre des Actions Avancées.

Montées de Niveau de Commandement



Si vous passez à un niveau marqué de ce symbole, vous n'avez pas de choix à faire : il suffit de retirer le Jeton en haut de votre pile Niveau, retournez-le et placez-le en tant que nouveau Jeton Commandement dans votre zone des Unités. De cette façon, vous augmentez votre

limite de Commandement (vous avez un nouveau Jeton Commandement à votre disposition), de plus, soit votre Armure, soit votre limite de Main a augmentée (de nouvelles valeurs sont affichées sur votre Jeton de Niveau visible).

Utiliser des Compétences

Les Compétences sont très puissantes, car à chaque tour elles augmentent vos options, et vous n'avez pas à les piocher de votre main pour les utiliser. Sélectionnez des Compétences qui complètent aussi bien vos cartes, vos Unités, et votre stratégie globale.

Types de compétence

Consultez les cartes Description de Compétence pour de plus amples informations sur les Jetons Compétence de chaque Héros.

Il existe trois types de Compétences :



S'il y a une flèche retournée sur un Jeton Compétence, cela signifie que cette Compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par Round. Une fois que vous l'avez utilisée, retournez-la face cachée. Elle ne peut être utilisée jusqu'au début du Round suivant (retournez-la face visible de sorte que vous pourrez de nouveau l'utiliser).

Notez que certaines Compétences (comme celles qui permettent de piocher des cartes supplémentaires) peuvent être utilisées pendant le tour d'un autre joueur. Remarque : avec la Compétence Motivation, vous n'avez pas à attendre votre prochain tour pour l'utiliser. Vous pouvez l'utiliser pendant le tour d'un autre joueur, de sorte que vous pouvez préparer votre tour à l'avance. Cependant, vous ne pouvez pas l'utiliser après votre dernier tour du Round.



Ce sont des Compétences interactives qui, lorsqu'elles sont utilisées, durent jusqu'au début de votre prochain tour, et affectent aussi d'autres joueurs. Lorsque vous souhaitez utiliser une Compétence de ce genre, posez-la au centre de la table, annoncez la capacité, et décrivez l'effet sur les autres joueurs. Au début de votre prochain tour, reprenez-la et retournez-la face cachée : elle ne peut plus être utilisée à nouveau dans ce Round.

Si aucun des icônes ci-dessus n'est sur un Jeton Compétence, elle ne peut être utilisée qu'une fois par tour. Posez-la dans votre zone de Jeu après l'avoir utilisée pour la marquer comme utilisée, placez-la sur la carte ou l'Unité appropriée (vous pouvez par exemple placer une Compétence fournissant des points de Mouvement sur une carte Mouvement, ou une Compétence qui change la couleur d'un mana avec le mana qui a été modifié, etc.)

Veuillez noter qu'aucune Compétence ne peut être utilisée plus d'une fois par tour.

FIN DU ROUND

Si un joueur n'a plus de cartes dans son deck Action et qu'il ne veut rien jouer de sa main (ou que sa main est vide), il peut annoncer la « fin du Round » au début de son tour. S'il le fait, il ne joue pas son tour. Les autres joueurs jouent alors un dernier tour pour ce Round, puis le Round est terminé.

Préparer un Nouveau Round

Pour préparer un nouveau Round, procédez comme suit :

- Retournez le plateau Jour/Nuit de l'autre côté : la période de la journée change.
- Rejetez tous les dés de mana pour former une nouvelle Source. Si vous commencez un Round de Jour, disposez les dés Noirs sur le côté épuisé de la Source. Si vous démarrez un Round de Nuit, disposez les dés Or sur le côté épuisé de la Source. (Ceci est important car en démarant un Round Jour, les nouveaux joueurs s'habituent à ce qu'un dé de mana Or soit une bonne chose. Vous devez les mettre du « mauvais côté » de la Source pour leur rappeler que ce n'est pas une bonne chose lors des Rounds de Nuit.)
Encore une fois, au moins la moitié des dés doivent être de couleurs de base. Rejetez les dés Noirs et Or autant de fois que nécessaire pour que cette condition soit remplie.
- Prendre toutes les cartes Unité de l'offre des Unités qui n'ont pas été recrutées et les mettre sous le deck Unités Normal. S'il y a aussi des cartes Action Avancée dans l'offre des Unités (voir Révéler un Monastère (Tulle 5) page 15) les mettre sous le deck Action Avancée.

- Révéler de nouvelles cartes pour l'offre des Unités. La quantité d'Unités est égale au nombre de joueurs, plus 2. S'il y a des monastères sur le plateau (qui n'ont pas été incendiés) révéléz autant de cartes Action Avancée et ajoutez-les à l'offre des Unités. (voir Révéler un Monastère (Tulle 5) page 15).
- Pour l'offre des Actions Avancées, retirez la carte qui se trouve tout en bas de l'offre et remettez-la sous le deck Action Avancées. Décalez les autres cartes vers le bas, et placez une nouvelle carte du haut du deck dans la position la plus haute de l'offre.
- L'offre des Sorts est rafraîchie de la même manière que l'offre des Actions Avancées ci-dessus.
- Chaque joueur mélange ses cartes Action (celles qu'il avait dans sa main, sa pile de défausse et son deck Action lorsque le Round précédent s'est terminé), et forme un nouveau deck Action. S'il a des Artefacts de type étendard assignés à ses unités, il peut (mais ne doit pas) retirer l'une d'elles de ses Unités et le mélanger dans son deck Action. Puis il pioche autant de cartes de son deck que sa Limite de Main (indiqué sur son Jeton de Niveau), et peut-être plus s'il est proche d'une forteresse dont il est propriétaire (voir Révéler une Forteresse (Tulle 3) page 13).
- Chaque Unité dans la zone Unité du joueur qui a été épuisée (elle a son Jeton Commandement sur elle) devient Prête. Posez son Jeton Commandement au-dessus de la carte. Notez que les Unités même Blessées deviennent Prêtes si elles ont été épuisées, mais elles ne sont pas soignées.

- Toutes les Compétences qui ont été retournées face cachée sont retournées à nouveau. Si une Unité possède un Artefact de type étendard qui est face cachée, retournez-le face visible également.
- Tous les joueurs restituent leurs cartes Tactiques. Maintenant, les cartes correspondantes au nouveau Round sont exposées : il y a un autre set de cartes Tactiques pour la Nuit.

Choisir les Tactiques

Les joueurs doivent choisir leur Tactique pour le Round suivant.

Le joueur dont le Jeton est le dernier sur la piste de Renommée est le premier à choisir une des Tactiques. Puis celui qui est avant-dernier doit choisir, etc. Le joueur avec le plus de Renommée doit choisir en dernier.

En cas d'égalité, le joueur qui jouait le plus tard dans le Round précédent (c'est-à-dire que son Jeton Ordre dans le Round était le plus bas dans l'ordre) a la priorité pour choisir.

Lorsque tous les joueurs ont choisi une Tactique, réorganiser les Jetons Ordre dans le Round à côté du plateau Jour/Nuit afin d'indiquer le nouvel ordre de tour.

Jouer le Round Suivant

Le joueur en haut de l'ordre du tour (avec le plus petit numéro de Tactique) commence le nouveau Round. Les Tours sont joués selon les mêmes règles, sauf s'il s'agit d'un Round de Nuit, les règles de Nuit s'appliquent désormais.

RÈGLES DE NUIT

Le Coût des Terrains

Il y a deux modifications dans les coûts de Mouvement des terrains :

La Nuit, il est plus difficile de se déplacer à travers les forêts. Alors méfiez-vous. Il n'est pas bon d'être entouré par des forêts profondes quand un Round de Nuit commence. D'autre part, il est plus facile de voyager à travers les déserts la Nuit. Si vous voulez traverser de vastes déserts, il peut être avantageux de se positionner pour le faire la nuit.

La Visibilité

Pendant le Jour, vous pouvez voir ce qui est localisé dans les ruines depuis n'importe où sur la carte, et aussi quels ennemis défendent les forteresses et les tours de mage si quelqu'un était assez proche (voir les chapitres correspondants ci-dessus).

COMBAT JOUEUR CONTRE JOUEUR

Comme décrit plus haut, nous vous déconseillons vivement de ne pas autoriser le combat Joueur contre Joueur dans votre première partie. Toutefois, si vous voulez l'utiliser, vous devez lire ce chapitre (où les principes fondamentaux du combat sont décrits) et la section appropriée du Livret de Règles (où cela est expliqué en détail, étape par étape).

Initier un Combat

Pour initier un combat Joueur contre Joueur, vous devez attaquer un autre joueur. Vous pouvez le faire en tant qu'action de votre tour ; il suffit de déplacer dans la case d'un autre joueur et d'annoncer que vous l'attaquez.

Exceptions : vous ne pouvez pas attaquer un joueur qui est dans un portail Magique ou une ville (ce n'est pas applicable pour la première partie, puisque les joueurs n'entreront pas dans les villes). Plusieurs figurines peuvent occuper ces cases sans combattre.

En outre, vous ne pouvez pas attaquer un joueur après que le fin du Round ait été annoncé : dans ce cas, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur la case d'un autre joueur (voir fin du tour - Retrait forcé si cela se produit accidentellement).

Note tactique : Lorsque vous n'avez plus de cartes dans votre main (et que vos Unités sont dépensées), vous êtes une cible assez facile pour une attaque Joueur contre Joueur. Si la fin du Round a été annoncée, vous êtes en sécurité, et vous pouvez facilement dépenser toutes vos cartes.

Mais imaginez ce scénario : vous avez cinq cartes dans votre main, mais pas de cartes dans votre deck Action.

Maintenant, à vous de décider si vous annoncez la fin du Round, vous ne pouvez pas utiliser ces cinq dernières cartes. Mais si vous ne les jouez pas toutes, vous serez une cible facile jusqu'à votre prochain tour, où vous aurez l'occasion d'annoncer la fin du Round de nouveau. Observez vos adversaires et examinez leurs plans soigneusement (surtout quand ils sont proches de vous sur le plateau).

Les jetons Ruines sont placés face cachée la Nuit, et restent face cachée jusqu'à ce que quelqu'un se déplace sur leur case (ou lorsque le prochain Round de Jour commence). Vous pouvez toujours décider d'y entrer ou non après que le jeton Ruines ait été révélé.

Cependant, vous ne savez pas qui ou quoi défend une forteresse ou une tour de mage jusqu'à ce que vous le preniez d'assaut. Parfois, il peut être préférable d'attendre jusqu'au Jour, quand vous aurez plus d'informations. (Ceci ne s'applique pas aux villes. Elles ne dorment jamais et se révèlent lorsqu'elles sont adjacentes, même la Nuit. Mais ne nous soucions pas des villes pour l'instant, puisque nous nous intéressons uniquement à les trouver, pas à les vaincre.)

Vous pouvez également encore voir les ennemis déchaînés. En fait, vous n'avez pas besoin de les voir : vous pouvez simplement écou-

ter ce que les villageois horrifiés disent au sujet de leurs attaques malveillantes.

La Magie

Pendant la nuit, le mana Or ne peut être utilisé, même s'il est produit par des moyens autres que la Source. Les dés Or de la Source sont épuisés.

D'autre part, le mana Noir peut être utilisé pour alimenter l'effet puissant des cartes Sort. Voir Révéler une Tour de Mage (Tuile 4) - Lancer des Sorts à la page 14. La Nuit, le mana Noir ne fonctionne pas en tant que Joker comme le mana Or pendant le Jour.

Réaction du Défenseur

Le joueur attaqué (nous l'appelons le défenseur) annonce s'il veut bien prendre part à l'attaque (ce qui signifie qu'il joue son tour entier à l'avance, et utilise tous les avantages qu'il pourrait fournir), ou s'il estime juste qu'il s'agit d'un trouble gênant (et donc de ne pas sacrifier son tour entier pour combattre l'adversaire).

Lire la partie appropriée du Livret de Règles pour plus de détails.

Note tactique : La deuxième option est généralement utilisée si le joueur attaqué est sûr que l'attaque ne sera pas trop grave et ne veut pas être détourné de son plan. Elle peut également être utilisée s'il pense que le joueur agressif est plus fort et qu'il a l'intention de continuer à attaquer. S'il détient des cartes de Mouvement, il peut essayer de fuir l'agresseur lors de son prochain tour. S'il prend part pleinement à l'attaque, il utilise son tour pour le faire, et il n'a aucune chance de s'échapper ou de faire autre chose avant que cela ne soit de nouveau le tour de l'agresseur.

Phases de Combat

Il y a seulement deux phases en combat Joueur contre Joueur.

- Phase Attaques à Distance et de Siège : les joueurs à tour de rôle exécutent des Attaques à Distance et de Siège, en commençant par le Défenseur. Ces attaques peuvent être utilisées pour Blesser le Héros ennemi ou ses Unités. La phase se termine lorsque qu'aucun des joueurs ne veut plus utiliser de telles attaques.

- Phase Attaques de Mêlée : les joueurs à tour de rôle exécutent des Attaques en commençant par l'Agresseur. Contrairement à la phase d'Attaques à Distance et de Siège, ces attaques ne doivent pas nécessairement être utilisées pour attribuer des dégâts : les joueurs peuvent également les utiliser pour forcer l'adversaire à sortir de la case, ou de lui voler ses Artifacts. Cette phase (et le combat entier) se termine quand un joueur est forcé à sortir d'une case, ou si aucun joueur ne veut continuer à utiliser des attaques (dans ce cas, l'agresseur doit se retirer).

Voir la partie appropriée du Livret de Règles pour plus de détails.

Différences entre Combat Joueur contre Ennemi et Combat Joueur contre Joueur

Parade

Lorsque vous combattez des ennemis sur le plateau, vous pouvez soit parer l'attaque entièrement, soit elle passe de toutes sa force. Il n'y a rien entre les deux. Dans le combat Joueur contre Joueur, cependant, vous êtes autorisé à parer partiellement une attaque, ce qui réduit le montant des dégâts qu'elle inflige.

Remarque : Les Parades effectuées dans la phase Attaques à Distance et de Siège sont réduits de moitié (arrondir vers le bas). Il est difficile de bloquer ces attaques ; de cette façon, elles sont semblables aux attaques d'ennemi avec la capacité Vit.

Attribuer des dégâts

Lorsque vous combattez des ennemis sur le plateau, le joueur attribue les dégâts de leurs attaques. Cela signifie, qu'il décide si ses Unités seront touchées et lesquelles, et combien de dégâts seront encaissés par son Héros. D'autre part, les dégâts sont arrondis à son désavantage, c'est à dire que même un point de dégât peut Blesser une Unité avec une Armure élevée.

Dans le combat Joueur contre Joueur, le joueur attaquant a le droit d'attribuer les dégâts qu'il a distribués. Toutefois, les dégâts sont arrondis à l'avantage du joueur en défense : l'attaquant doit disposer d'assez de dégâts s'il veut Blesser une Unité ou un Joueur (ou d'effectuer tout autres effets autorisés), et il peut arriver que certains dégâts ne soient pas utilisés (car l'attaquant n'en a pas assez pour faire quelque chose avec).

IX. LA FIN DE PARTIE

Le premier scénario est presque terminé lorsque la tuile avec une Cité est révélée. Chaque joueur (y compris celui qui a révélé la Cité) joue un tour, puis la partie est terminée. Pendant ce temps, le combat Joueur contre Joueur n'est pas autorisé.

Une fois la partie terminée, il est temps d'attribuer des récompenses supplémentaires. Les joueurs vont marquer de la Renommée supplémentaire pour différentes réalisations ; continuez à déplacer leur bouchier sur la piste de Renommée, mais ignorez les Montées de Niveau à partir de maintenant. Chaque catégorie décerne également des titres spéciaux pour avoir encore plus de Renommée.

Avant de déterminer les réalisations, les joueurs doivent prendre toutes leurs cartes (de leur main, de leur pile de défausse et de leur deck Action) et les classer par types, pour voir avec quelles cartes ils ont terminé la partie.

DÉCOMPTE FINAL



Le score final est résumé sur la carte Scores des Réalisations, qui est disponible pour n'importe quel joueur afin de pouvoir l'examiner au cours de la partie. L'autre côté de cette carte n'est pas utilisée dans le scénario "La Première Reconnaissance".

La Plus Grande Connaissance

Chaque joueur marque 2 points de Renommée pour chaque Sort, et 1 point de Renommée pour chaque Action Avancée dans son deck. Le joueur qui marque le plus de Renommée de cette manière obtient 3 points de Renommée supplémentaires pour la réalisation de la Plus Grande Connaissance.

Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, chacun reçoit 1 point de Renommée (sauf si l'égalité concerne les joueurs qui n'ont marqué aucune Renommée dans cette catégorie).

Le Plus Grand Butin

Chaque joueur marque 2 points de Renommée pour chaque Artifact dans son deck ou sur ses Unités, et 1 point de Renommée par paire de critères présente dans son Inventaire. Encore une fois, le joueur qui a marqué le plus de Renommée de cette manière obtient 3 points de Renommée supplémentaires pour avoir réalisé le Plus Grand Butin (1 en cas d'égalité).

Le Plus Grand Chef

Chaque joueur marque de la Renommée égale au niveau total de toutes ses Unités.

Les Unités Blessées ne sont comptées qu'à moitié, arrondi à l'intérieur (donc une Unité niveau 1 Blessée ne vaut aucune Renommée). Le joueur qui a marqué le plus de Renommée de cette manière obtient 3 points de Renommée supplémentaires pour être devenu le Plus Grand Chef (1 en cas d'égalité).

Le Plus Grand Conquérant

Chaque joueur marque 2 points de Renommée pour chaque Jeton Bouclier qu'il a sur une forteresse, une tour de mage ou un monastère. Le joueur qui a marqué le plus de Renommée de cette manière obtient 3 points de Renommée supplémentaires pour être devenu le Plus Grand Conquérant (1 en cas d'égalité).

Le Plus Grand Aventurier

Chaque joueur marque 2 points de Renommée pour chaque Jeton Bouclier qu'il a sur un site d'aventure. Le joueur qui a marqué le plus de Renommée de cette manière obtient 3 points de Renommée supplémentaires pour être devenu le Plus Grand Aventurier (1 en cas d'égalité).

Le Plus Amoché

Chaque joueur perd 2 points de Renommée pour chaque carte Blessure dans son deck (pas sur ses Unités). Le joueur qui a perdu le plus de Renommée de cette manière perd un supplément de 3 points de Renommée pour être devenu le Plus Amoché (-1 en cas d'égalité, sauf si égalité entre les joueurs qui n'ont pas de blessures).

CELUI QUI A LE PLUS DE RENOMMÉE À PRÉSENT EST LE GAGNANT DU PREMIER SCÉNARIO. FÉLICITATIONS !

X. PARTIES SUIVANTES

Ainsi, vous avez terminé votre premier scénario. Nous espérons que vous avez apprécié, et êtes impatients d'en voir plus : vous avez probablement remarqué que le jeu a beaucoup plus à offrir que ce que vous avez découvert jusqu'à présent.

La prochaine fois, vous devriez essayer un scénario différent, en utilisant les règles complètes du jeu.

RÈGLES COMPLÈTES

Jusqu'à présent, nous avons seulement expliqué les règles qui sont nécessaires pour le premier scénario. Les règles complètes sont décrites dans le Livret de Règles. Vous devriez le lire : il est beaucoup plus facile de le lire après avoir fait vos premières armes sur le premier scénario, et de savoir comment le jeu est joué.

Pour votre confort, nous mettons en évidence les règles les plus importantes qui n'ont pas encore été expliquées, avec des références au Livret de Règles.

Pas de Renommée pour Révéler

Notez que la règle pour recevoir 1 point de Renommée lorsque vous explorez une nouvelle tuile de plateau s'applique pour le premier scénario seulement. Dans les autres scénarios, il faut vraiment se battre pour obtenir de la Renommée.

Unités d'Élite

Dans votre première partie, vous avez utilisé seulement des Unités Régulières (avec le dos argenté). Les Unités d'Élite (celles avec le dos doré) sont disponibles dans les autres scénarios, mais pas dès le début de la partie. Voir Déroulement d'un round de jeu (jour ou nuit) - paragraphe 1c.

SCÉNARIOS

Les scénarios sont décrits dans le Livret des Scénarios, qui se trouve à la fin du Livret des Règles. Si vous avez le temps, vous pouvez essayer les scénarios Conquête (Standard) ou Coopération (Standard), pour voir le jeu à une échelle pleinement épique. Ces scénarios (ou leurs variantes courtes Éclair) peuvent être joués plusieurs fois, puisque la carte aléatoire assure un déroulement complètement différent à chaque fois. En outre, vous pouvez ajuster la difficulté et utiliser un certain nombre de variantes de règles décrites d'après pour donner une rejouabilité supplémentaire.

Ensuite, il y a beaucoup d'autres scénarios. Les scénarios appartiennent à l'un des trois groupes suivants : compétitif, très compétitif et coopératif.

Scénarios Compétitifs

Les scénarios compétitifs sont les standards similaires à "La Première Reconnaissance" (sauf qu'ils seront probablement plus rudes, une fois que vous comprendrez les règles de combat Joueur contre Joueur).

VARIANTES

Les scénarios et la mécanique global du jeu peuvent être encore modifiés par des variantes que vous pouvez trouver dans le Livret de scénarios, qui se trouve à la fin du Livret des Règles. Certaines d'entre elles peuvent d'avantage adapter le jeu à votre goût, ou vous pouvez les utiliser pour ajouter de la variété à vos parties.

VOILÀ. MAINTENANT, C'EST À VOTRE TOUR DE DÉCOUVRIR LE MONDE DU JEU DE PLATEAU MAGE KNIGHT.

Limitation de Construction du Plateau

Il existe différentes formes de carte pour différents scénarios et nombre de joueurs (voir le Livret des Scénarios), mais pour chacun d'eux, il y a quelques limitations qui empêchent que la carte prenne une forme bizarre avec des sections étroites. Voir Déplacement - paragraphe 5c.

Défier des Ennemis Supplémentaires

Si vous osez, vous pouvez défier plus d'un ennemi errant à la fois s'il y a en plusieurs à côté de votre case, ou vous pouvez défier les ennemis errants adjacents à un site fortifié que vous prenez d'assaut. Voir Combattre les ennemis - paragraphes 1a, 1d et 1e.

Remarque: Vous ne pouvez pas défier des ennemis supplémentaires si vous entrez dans un site d'aventure.

Combat Joueur contre Joueur

Si vous ne l'avez pas encore fait, consultez la section Combat Joueur contre Joueur page 18, et la section appropriée du Livret de Règles.

Chaque scénario a un but et un nombre limité de tours pour y parvenir. Peu importe si le but a été atteint ou non, le gagnant sera le joueur qui a le plus de Renommée après le Décompte de Points Final.

Scénarios Très Compétitifs

Si vous ne vous souciez pas de la Renommée, et si vous voulez prouver qui est le meilleur sur le champ de bataille, vous pouvez utiliser l'un des scénarios indiqués comme très compétitif.

Il n'y a pas de décompte de points dans ces scénarios : à la place, le gagnant est déclaré par des critères spécifiques décrits dans la description du scénario. Soyez préparé car ces scénarios peuvent être assez rudes!

Les Cités

La conquête des Cités est le but ultime de nombreux scénarios. Pour comprendre comment elles fonctionnent, vous devez :

- Lire la section du Livret de Règles détaillant ce qui arrive quand une cité est révélée (Voir Déplacement - paragraphe 5g), la façon de la conquérir (Voir Combattre les ennemis - Assaut d'une Cité) et ce qu'elle offre une fois conquise (voir Echanges avec les habitants - paragraphes 3b et 5e).
- Pour mieux le comprendre, jetez un coup d'oeil aux cartes et figurines de Cité.
- Pour une cité, tout est résumé dans la carte Description du Site (vous devriez l'avoir à proximité comme référence lors de vos premières parties).

Prise d'Assaut en Coopération

À moins que vous décidiez du contraire, plusieurs joueurs peuvent se mettre d'accord pour prendre d'assaut une cité en même temps. Lire la section Assaut coopératif d'une cité du Livret de Règles pour voir comment cela fonctionne.

Scénarios Coopératifs

Dans ces scénarios, les joueurs coopèrent pour atteindre l'objectif commun (conquérir des cités). Soit ils partagent la victoire en tant que groupe, soit ils échouent ensemble. Vous pouvez ajuster les niveaux des cités pour que le défi soit plus facile ou plus difficile.

Les scénarios coopératifs vous donne quand même un moyen de calculer votre score à la fin afin que vous puissiez rejouer le scénario pour essayer de marquer plus de points. Tous les joueurs ont un score.

Un type particulier de scénario coopératif est la mission solo qui est joué par un seul joueur.

LES CHEVALIERS MAGE (MAGE KNIGHTS)

Norowas, le plus grand des Seigneurs Elfes



Comme tous les grands soldats Elfes, Norowas a passé des siècles à maîtriser les arts du combat basés aussi bien sur le sort que sur l'épée. Avant la Rupture, Norowas avait troqué son influence auprès des Armées Elfiques Libres pour s'assurer un rang sur le Haut Conseil Elfe, une organisation convaincu de pouvoir apporter sa propre conception de l'ordre sur le royaume et ce par tous les moyens nécessaires. Norowas embrasse alors sans réserve ces philosophies et il est tout à fait capable d'utiliser des tactiques destructrices pour atteindre ses objectifs. Son récent contact avec le Conseil du Vide renforça sa conviction que le moment est venu et que le Conseil du Vide lui fournit les moyens de s'aventurer et de mettre fin au chaos qu'il observe dans tout le pays, sans pitié ni hésitation.

Tovak Wymstalker, Chef de l'Ordre du Neuvième Cercle



La plus forte personnalité à quitter l'Ordre du Neuvième Cercle, Tovak Wymstalker est moins respecté par ses qualités de leader de cette nouvelle faction, que par sa puissance faisant de lui une véritable force de la nature. À l'origine l'Ordre du Neuvième Cercle mettait leurs épées au service d'autres factions, mais sous la puissante poigne de Tovak Wymstalker ils devinrent une force en soi. Les factions les plus reconnues du Pays ont bien sûr commencé à prendre garde aux agissements de l'Ordre.

Les Mage Spawn (Faiseurs Mage) qui inclut l'Ordre du Neuvième Cercle dispose d'une union fragile de par leur fréquent mépris envers la supériorité que s'autoproclament les autres factions et Tovak Wymstalker ne vise rien de moins que la défaite totale des autres factions et leurs arrogantes aspirations de suprématie. Après la disparition soudaine des deux anciens chefs de l'Ordre, Tovak Wymstalker a embrassé son nouveau rôle de guide de la cause de l'Ordre et ne se reposera pas tant que tous les Mage Spawn seront libres de dicter leurs propres destins. Les desseins actuels du Conseil du Vide de conquérir les terres qui oppriment leur peuple sont d'autant mieux.

Arythea, l'Adeptes du Sang

Bien que les origines de La Rupture soient entourées de mystère, on raconte à travers de messes basses et de discrets regards que c'est peut-être les Adeptes du Sang qui seraient responsable du cataclysme et du chaos qui a suivi. Il existe des preuves démontrant que les Adeptes ont finalement réussis dans leur quête visant à réveiller l'ancien dieu maléfique Amara qui a récompensé ses disciples en libérant sa puissance sur le monde.



Considérée comme le plus fort des Chevaliers Mage connus, Arythea a émergé d'un chaos plus puissant que jamais et s'en est allé répandre l'évangile sanglant d'Amara alors qu'elle écrase ses adversaires sous son talon pointu. Sous ses ordres, les Adeptes du Sang se sont détournés de leurs anciens maîtres lors de la Croisade Sombre et sont devenus une puissance à part entière, craints par beaucoup et respectés de tous. Personne ne sait où va frapper Arythea prochainement, mais une chose est certaine, le dieu sanglant Amara la conduit à participer aux plans du Conseil du Vide et sera satisfait de ses conquêtes et de la propagation de ses enseignements.

Goldyx, Le plus puissant des Draconiens

Du jour où ils ont écloés jusqu'au jour où ils sont tués, les Draconiens cherchent seulement deux choses: combattre et évoluer. Alors qu'ils errent dans le pays, les Draconiens cherchent des adversaires assez dignes et forts pour défier leurs capacités guerrières soigneusement aiguës avec un seul objectif en tête: devenir meilleur. Les Draconiens n'ont jamais été étroitement lié à une seule faction, et depuis La Rupture, ils sont encore plus susceptibles d'être méfiants des autres, voire même de leur propre espèce.



Après avoir subi la « Mutation », la plus puissante des évolutions Draconiennes, Goldyx a surgi comme étant le plus puissant de sa race. Il cherche la richesse personnelle et la puissance ce que le Conseil du Vide lui a promis au-delà de tous ses rêves. Que ses propres frères puissent être devant son niveau actuel le rendent tout bonnement encore plus exalté au regard des richesses qui l'attendent et des adversaires qui seront dignes de ses attentions.

JETONS ENNEMI ET RUINE

						Ruines: Ennemis	Ruines: Autels

Mise en place du jeu

Qu'est-ce que les 3 petits cercles colorés signifient sur le fond de la carte Héros ?

Ils sont là pour les règles du joueur fictif dont vous avez besoin pour les parties solo et coop. Les règles complètes son dans le Livret de Règles.

Que signifie « Coin, ou Complètement Ouvert » dans le scénario ?

Toutes les options de mise en place montrent les différentes valeurs pour le nombre de joueurs, donc s'il est dit Mise en place du Jeu (pour 2, 3 ou 4 joueurs) alors cela signifie qu'une mise en place Coin est pour 2-3 joueurs et un plateau Entièrement Ouvert pour 4 joueurs.

Combien de dés et Unités devrait-on avoir dans un Jeu solo ?

Trois. Le joueur fictif ne compte pas comme un joueur dans ce cas précis.

Mana

En jetant les dés de mana au début d'un round, les règles disent qu'au moins la moitié des dés de mana dans la Source doivent être de couleurs de base et rejeter les dés noirs et dorés si ce n'est pas le cas. Dois-je les rejeter un par un ou tous en même temps ?

Vous rejetez tous les dés noirs et dorés si vous n'avez pas assez tiré de dés de couleurs de base. S'il n'y en a toujours pas assez, recommencez ...

Si j'utilise la compétence de motivation dans une partie solo, est-ce que j'acquiers du mana ?

Oui.

Est-ce que « prendre un dé de mana de la source » (comme dans l'effet puissant de Mana Draw) compte comme 1 dé de la Source par tour ?

Non. Tout effet qui vous dit spécifiquement de prendre un dé de la source est différent de choisir de prendre un dé de la Source pour l'utiliser en tant que mana (chose que vous ne pouvez faire qu'une fois par tour).

Remarque : « Payer un mana » est différent de « Prendre un dé de mana de la source ».

Comment puis-je payer un mana ?

Si quelque chose dit « Payer un mana », alors vous pouvez le faire de trois manières différentes. 1) En utilisant un cristal de votre Inventaire. 2) En utilisant un jeton de mana que vous avez acquis d'une manière ou d'une autre. 3) En utilisant un dé de la Source (une fois par tour).

Regardez l'effet puissant de Pure Magic par exemple. Vous devez payer un mana bleu pour activer l'effet puissant de la carte. Puis, il est dit : « Quand vous jouez cela, payer un mana ». Si vous avez activé l'effet puissant à l'aide d'un dé bleu de la Source, alors le mana que vous devez payer pour l'effet lui-même doit venir d'ailleurs. (Sauf si vous aviez un autre effet d'une carte vous permettant d'utiliser plus d'un dé de la Source durant ce tour).

Si je descends dans un donjon pendant le Jour, puis-je utiliser un mana noir de la Source ?

Oui.

Puis-je jeter le Sort « Rebirth » lorsque je suis en bas dans un Donjon pendant le Jour ?

Non. Rebirth est un sort de soin et ne peut être jeté pendant un combat.

Techniquement parlant, vous êtes seul dans le Donjon pendant toute la durée du combat - dès que le combat se termine, vous n'êtes plus dans le donjon et vous ne pouvez plus utiliser de mana noir.

Cartes

Quelle est l'importance des icônes en haut à gauche ?

Ces icônes restreignent quand les cartes peuvent être jouées. Les cartes Mouvement ne peuvent être jouées que dans le cadre d'un déplacement, les cartes Combat dans le cadre d'un combat et les cartes Influence seulement quand vous avez besoin d'Influence. Les cartes Spéciales et les cartes de Soins peuvent être utilisées pendant votre tour (pas de soin en combat).

Cependant, la réponse officielle est que les effets qui génèrent des « quelque chose », ne peuvent être utilisés que quand vous avez besoin de ce « quelque chose ». Et cela ne s'applique pas uniquement au fait de jouer des cartes, mais aussi pour activer (dépenser) des Unités ou détruire des artefacts, etc. Vous ne pouvez pas simplement jouer Endless Bag of Gold, sauf si vous êtes en interaction ou si vous avez joué une autre carte qui a besoin ensuite de dépenser de l'Influence.

Vous ne pouvez pas également jouer Maximal effect, Jeter Rage, sauf si vous êtes en combat. Maximal effect vous donne simplement une version plus puissante de la carte, à la perte de la carte.

Vous pouvez cependant jouer une carte pour vous déplacer au moment du déplacement de votre tour, il suffit de choisir de ne pas dépenser les points de mouvement.

Vous ne pouvez pas activer Peasants pour 2 points d'Influence, sauf si vous êtes en Interaction ou si vous avez joué une autre carte qui dit que vous avez besoin de dépenser de l'Influence.

Pouvez-vous expliquer Maximal Effect un peu mieux ?

Je l'espère. Essentiellement Maximal Effect copie le texte d'une autre carte soit 2 ou soit 3 fois. Donc, si vous jouez Maximal effect et utilisez une carte Rage, vous obtenez Attaque 2, Attaque 2, Attaque 2. Si vous jouez Maximal Effect et Crystalize, vous obtenez 3 occasions pour convertir un mana en cristal.

Notez que si vous utilisez la version puissante de Maximal Effect avec Crystalize, vous obtenez le texte « Vous gagnez un cristal de n'importe quelle couleur » deux fois, ainsi vous gagnez 2 cristaux.

Puis-je jouer Maximal Effect avec Determination pour gagner Parade 5, Parade 5, puis parer 2 ennemis différents ?

Non. Les deux parades générées proviennent d'une seule et même carte, Maximal Effect produit l'effet de la carte deux fois. Les ennemis doivent être parés individuellement et les restes d'une carte Parade ne peuvent être utilisés pour parer un autre ennemi.

Les cartes qui génèrent de l'Influence peuvent-elles être jouées quand il n'y a pas d'Interaction ?

Oui. Comme l'Influence peut parfois être utilisée pour d'autres choses (cf. cartes Diplomacy, Learning, etc.) Toutefois, vous ne pouvez jouer une carte qui génère de l'Influence que si vous êtes en train de faire quelque chose qui a besoin d'Influence.

Si je recrute une Unité avec Heroic Tala, et que je la renvoie, puis-je recruter une autre dans la même Interaction, puis-je obtenir de la Renommée/Réputation pour les deux Unités recrutées ?

Oui.

Puis-je jouer Noble Manners dans un village, mais sans en fait dépenser d'Influence et obtenir encore le bonus de Renommée ?

Oui.

Lorsque je joue une autre carte avec des cartes comme Concentration, Will Focus et Maximal Effect, comment cela fonctionne avec les résistances ?

La deuxième carte jouée est ce qui importe puisque la première carte est juste là pour rendre la deuxième carte meilleure. Donc, si vous jouez Maximal Effect avec Ice Shield sur un ennemi avec une Résistance au Feu, l'effet spécial d'Ice Shield se produit quand même. Mais pas si l'ennemi a une Résistance à la Glace.

Est-ce que le sort Demolish fonctionnent toujours sur les ennemis avec Résistance au Feu ?

La première partie oui puisque cette carte ne cible pas l'ennemi, mais plutôt le bâtiment où ils sont. La deuxième partie (Les ennemis obtiennent -1 en armure) n'a aucun effet.

Quand je joue l'effet puissant de Crystal Mastery, puis-je revenir sur tout ce que j'ai utilisé avant de jouer la carte, et celle que j'ai utilisée pour jouer la carte ?

La carte Crystal Mastery restitue tout les cristaux que vous avez utilisé ce tour-ci, y compris ceux que vous avez utilisé avant ou après avoir joué la carte et si vous avez utilisé un cristal bleu pour le pouvoir, celui-ci est restitué aussi. Remarque : Le coût de l'effet puissant N'est PAS un cristal bleu, il s'agit d'un mana bleu, qui peut être un cristal, ou un mana de la Source, ou un jeton de mana. Donc, si vous faites fonctionner cette carte avec un dé de mana de la Source, vous ne pourrez obtenir un cristal bleu en retour.

Si j'utilise le pouvoir de base de Call to Arms, et que l'unité que j'ai choisit sont les Utem Swordsmen, avec le pouvoir : « Attaque ou Parade 6. Cette unité devient Blessés. » Qu'est-ce qui se passe ?

Vous pouvez blesser l'Unité, puisque vous ne leur « Attribuer pas de dégâts ».

Cependant, il est dit dans les règles que toute Unité recrutée parmi Toffre est recrutée prête et en bonne santé, alors quand elle est recrutée, elle est soignée.

Est-ce qu'un ennemi dans un endroit fortifié ou un ennemi dans une ville verte compte comme ayant une autre capacité pour les résultats de la carte Tovaks Cold Toughness ?

Non. Cette carte donne +1 seulement pour les capacités physiques imprimées sur le jeton. Toutes les autres capacités attribuées au jeton provenant d'autre source ne sont pas comptées.

Combat

Je commence mon tour dans une case adjacente à un ennemi errant. J'ai dépense 2 points de Mouvement et explore. Est-ce que je provoque l'ennemi ?

Non. Seulement le fait de passer d'une case adjacente à un autre provoque les ennemis errants.

Si je prends d'assaut une ville et joue à la fois Earthquake et Demolish, que se passe-t-il ?

L'ordre est important. Vous devez jouer Earthquake d'abord pour réduire l'armure de 4 et ensuite jouer Demolish pour enlever la fortification du site.

Si je joue Ice Shield, mais que la Parade n'est pas assez forte pour réussir, est-ce que l'armure ennemie est tout de même réduite ?

Oui. Cf. Livret des Règles, page 8, Section 8a.

Si je joue une carte latéralement en tant que Attaque 1 ou Parade 1, est-elle renforcée par Ambush ?

Oui. Jouer une carte latéralement est "similaire" à jouer une carte qui dit "Attaque 1"

Si j'active une Unité pour sa valeur d'Attaque après avoir joué Ambush, est-ce que l'attaque est renforcée ?

Non. Activer une capacité d'Unité n'est pas la même chose que jouer une carte à cet égard.

Si j'attaque une ville, puis-je choisir de combattre seulement quelques-uns des ennemis ?

Non. Quand vous attaquez une ville, vous devez combattre tous les ennemis en utilisant les règles normales pour combattre plus d'un ennemi.

Si j'attaque une ville avec 3 ennemis et l'un d'eux est un Crypt Worm, cela signifie qu'ils sont tous deux fortifiés ?

Non. Quand il s'agit de les attaquer, vous pouvez toujours les diviser en groupes dans le but de combiner les cartes d'attaque. Et seulement si vous faites cela, ils partagent les icônes de résistance et de fortification.

Si j'attaque une ville, tue un ennemi et ensuite bat en retraite, est-ce qu'un ennemi réapparaît ?

Non. Tous les ennemis que vous tuez ne sont pas remplacés, de sorte que vous avez plusieurs tentatives pour prendre une ville.

Est-ce qu'un sort alimenté par un mana Rouge est considéré comme une carte Rouge pour la résolution des résistances et effets spéciaux ?

Oui. Si un sort fonctionnant avec un mana Rouge dit: « Attaque 4, la Cible subit des brûlures au 3e degré », alors un ennemi avec Résistance au Feu serait tout de même complètement touché par l'Attaque de 4, mais il ne souffrirait pas de l'autre effet. Si toutefois, il est déclaré: « Attaque de Feu 4 », alors l'attaque sera réduite de moitié à 2.

Est-ce que la compétence Leadership peut être utilisée pour renforcer la capacité d'une Unité qu'elle n'a pas ?

LEADERSHIP: Une fois par tour: Lors de l'activation d'une Unité, ajoutez +3 à sa Parade, ou +2 à son Attaque, ou +1 à son Attaque à Distance (pas de Siège), indépendamment de ses éléments.

Non. Vous pouvez seulement donner +3 en Parade à une Unité qui a déjà une valeur de Parade.

Dans la Ville Rouge, si vous combattez un ennemi qui invoque un monstre, est-ce que le monstre bénéficie de la capacité Brutal de la ville ?

Oui.

Se Reposer

Si je commence le tour avec 4 cartes en main, avec seulement 1 carte de Soins. Je choisis de faire un repos standard, sauf qu'alors je joue cette carte de soins. Maintenant, je n'ai que des cartes Blessure en main; donc je ne peux pas répondre à l'exigence obligatoire de défausser une carte non-Blessure. Qu'est-ce qu'il se passe ?

Vous ne pouvez pas défausser de cartes Blessure comme en Repos Standard, sauf si vous jouez une carte non-Blessure. Les deux options offertes par le Repos (Repos Standard, et Récupération lente) sont facultatives, non obligatoires. Vous annoncez que vous vous reposez, jouez la carte de soins, et maintenant vous n'avez plus que des cartes Blessure en main. Vous allez maintenant traiter le « repos », qui est maintenant un repos complet. montrez que vous n'avez rien d'autre que des Blessures en main, puis défaussez-vous d'une carte Blessure.

Bien sûr, dans cette situation, il aurait été beaucoup mieux de déclarer un repos, ne pas jouer la carte de soins, puis effectuer un repos standard, en défaussant la carte non-Blessure en main et ensuite toutes vos cartes Blessure.

Divers

Le livret de règles dit en p9 « Fin de tour 7b » que tout donjon qui vous appartient ainsi que la carte tactique de jour « Planning » peut augmenter votre LIMITE DE MAIN.

Cependant, ni la carte tactique de jour ni la carte d'explication du donjon ne cite la Limite à la Main. Ces cartes disent « de piocher jusqu'à la taille de main, puis de piocher une carte supplémentaire ... » ce qui est une chose totalement différente et quelque chose dont j'ai abusé lors de ma première partie.

Sur les 2 cartes « tirer une carte supplémentaire » doit probablement être remplacé par « augmenter votre limite de main de un ».

Malheureusement, la carte de référence est trompeuse. Toutes mes excuses pour cela.

Le livret de règles est correct, Page 9: Section 7, piocher de nouvelles cartes: Les Donjons et la carte Planning augmentent votre Limite de Main.

Combien de points de mouvement cela coûte de se déplacer dans une ville ?

2. Toujours 2. Ignorer tout terrain qui est visible dans la ville et dans la même case.

Est-ce que le décompte final des jetons Bouclier dans les villes se produit tout de même si la ville n'est pas conquise ?

Non. La ville a besoin d'être conquise pour valoir quelque chose dans le score final.

Traduction de la FAQ basée sur le fichier MK_walkthrough_ENG_searchable-mar2012.pdf
et la FAQ officiel du 20/08/2012.

Guide traduit par poupgolf, fafa et NLT - Mise en page réalisée par sprigan basée sur le fichier
MK_walkthrough_ENG_searchable-mar2012.pdf